

ИГРО
МАНИЯ
новая рубрика!
В центре внимания
Doom III,
Unreal II,
Warcraft III
Aliens vs. Predator 2
Heroes of Might and Magic IV
ЖУРНАЛ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕЙМЕРОВ
№ 11 (50) 2001
Aliens vs. Predator 2
Голливуд отдыхает !
Редактор MAX PAYNE
Тестирование GeForce 3
среднее значение предела совершенства
Прошлое и настоящее игр по E-mail
В защиту виртуальности
лишь бы электронная игла пронзила разум ?
Редактор миссий MechCommander 2
Easter Eggs в Counter-Strike и MAX PAYNE
Оптимизация Windows
Вскрытие Microsoft Train Simulator
50 НОМЕРОВ ВМЕСТЕ С ВАМИ !
И ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО
12 В РАЗРАБОТКЕ
19 ВЕРДИКТ
ISSN 1560-2583
9 771560 258002

Эксимер - мера успеха

WWW.EXCIMER.NET

компьютеры excimer™ Work



Компьютеры ЭКСИМЕР™-Work на базе процессора Intel® Pentium® 4 знаменуют собой новый уровень производительности настольных персональных компьютеров. Усовершенствованные системы визуализации данных и интеллектуальные приложения для бизнеса ставят перед процессором весьма сложные задачи. Бизнес сегодня работает не только с электронными таблицами и почтой. В сложных PowerPoint-презентациях используются реалистичные фотоизображения, анимационные эффекты, для организации конференций в сети необходима также видео- и аудиоинформация. С компьютерами ЭКСИМЕР™-Work на базе процессора Intel® Pentium® 4 пользователи могут полностью реализовать преимущества действительно многоуровневого и многозадачного окружения.

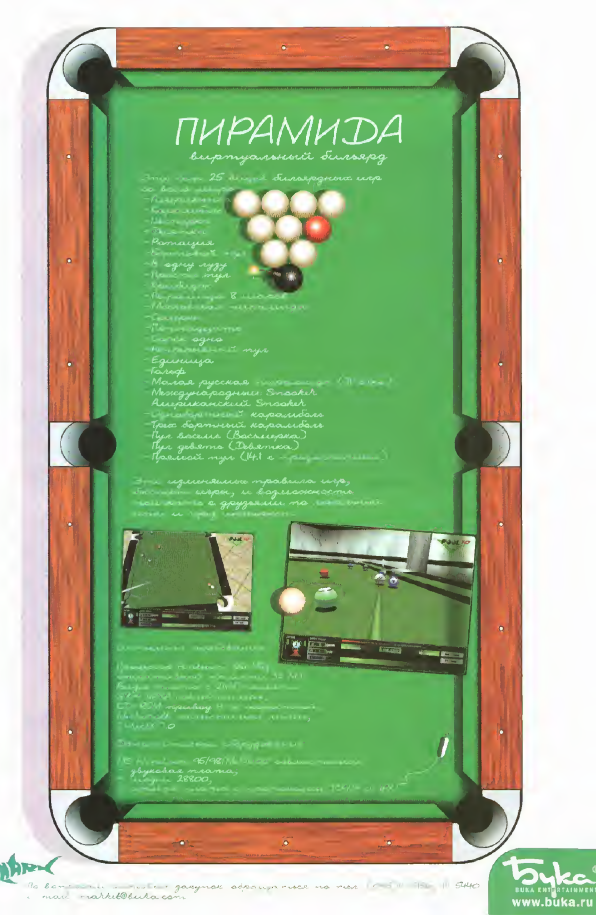
Компьютеры ЭКСИМЕР: всегда в центре внимания

Единая информационная служба: (095) 742-3614.

Корпоративные продажи и региональные дилеры (*-работает сервис-центр):

г.Москва	Инел-М: (095) 485-5955, 485-5963	**г.Красноярск**	Антарес*: (3912) 231515,239821
	Инел-Дата: (095) 725-8585	**г.Мурманск**	NetSL: (8152) 458988
	Прайм Инжиниринг: (095) 777-3482/83	**г.Нижневартовск**	Мультикомпсервис: (3466) 149804
	Салоны.Сети.Сервис Три С: (095)932-8433	**г.Рязань**	Копланд*: (0912) 761779, 282303
г.Благовещенск	ALT: (4162) 445256	**г.Ставрополь**	Профи-М*: (8652) 944091
г.Воронеж	Школа-Инфо: (0732) 588880	**г.Тула**	Кибернетика*: (0872) 431863, 318851
г.Королев	Ньюлайн*: (095) 513-1362, 513-1363	**г.Уфа**	Бит (3472) 741041, 230736
г.Кострома	Информ Плюс*: (0942) 517254, 317654	**г.Якутск**	Терминал Компани: (4112) 445030
г.Котлас	Лазурь: (81837) 32531, 32331		




ПИРАМИДА
виртуальный бильярд
25 билярдных игр
Ротация
В одну лузу
Единица
Голф
Малая русская
Международный Snooker
Американский Snooker
карамболь
Трех бортный карамболь
Пул восемь (Восьмерка)
Пул девять (Девятка)
Прямой пул (14.1 с
изменяемые правила игр,
игрок, и возможность
с друзьями по
звуковая плата;
28800,
market@buka.com
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

ИГРОМАНИЯ

Приветствую! Номер, который вы держите в руках и, как я легко могу предположить, сейчас читаете, является пятидесятым по счету, выпущенным со дня основания "Игромании". Юбилейный номер. Круглая дата. Перевернув два листа, вы обнаружите историю журнала, написанную тем единственным человеком, на которого можно было возложить столь ответственное поручение. Евгений Исупов долго сопротивлялся, отнекиваясь, что никогда ничего не писал, кроме редакционных статей, что у него нет времени (это вполне соответствует истине), что он вообще не знает, как и чего писать, мы долго мягко наступали, Евгений стойко отбивался, потом мы использовали запрещенный прием, подключив к боевым действиям тяжелую артиллерию в лице обворожительной Кати Синичкиной, и победа была достигнута в течение кратчайшего промежутка времени, после чего буквально через час Евгений начертал первые строки истории "Игромании", в которых чистосердечно признался, что никогда ничего не писал, кроме редакционных статей, что он вообще не знает, как и чего писать, и что его бесцеремонно заставили, так как больше ни на кого столь ответственное поручение возложить не могли. В итоге получилось очень здорово, и нам всем понравилось.

Помимо исторического экскурса в дни минувшие, мы приготовили для вас гигантских размеров Тест, находящийся, конечно же, на просторах "Мозгового Штурма", состоящий из пятидесяти (в честь даты) вопросов и укомплектованный раза в четыре увеличенным, по сравнению с обычными конкурсами, призовым фондом. Но никаких других конкурсов мы в этот раз уже делать не стали. Все они ждут вас в следующем номере.

И последнее, что сделано в честь юбилея: рассказ в лицах об основном редакторском составе "Игромании", помещенный, дабы не транжирить место в журнале, на компакт-диск. По идее, планируется (планируется — так как еще не приступали), что каждый, заполнив своеобразную анкету, придуманную Геймером, напишет несколько слов о себе и своей работе в журнале.

Далее. Последнее время мы постоянно вводим новые рубрики и подрубрики, изменяем и улучшаем... но сейчас, можно сказать, решили внести разнообразие в процесс. Рубрика "R&S: ДемоВердикт" упразднена в виду того, что, как видно по вашим отзывам, пользуется весьма ограниченной популярностью. Жаль — нам она казалась очень полезной. Как бы то ни было, отныне "ДемоВердикт" уходит в лету. Возможно, в будущем возобновим ее в неком новом качестве.

Но и без внедрения новых рубрик мы, как обычно, не обошлись. Идея предложена Игорем Савенковым, одним из старейших компьютерно-игровых журналистов России, еще полгода назад. Пробный шар был запущен в десятом номере. А теперь — полноценная реализация. Я рад представить на ваш суд нового первенца раздела "Rulezz&Suxx" — рубрику "В Центре Внимания". Задачей рубрики является постоянное отслеживание наиболее ожидаемых вами игр. Причем если игра на все сто процентов оправдывает ожидания и продолжает вызывать интерес, то информирование продолжится и после ее выхода в свет. Редактор раздела "Rulezz&Suxx" Олег Полянский будет рад услышать ваши отзывы и пожелания по поводу рубрики "В Центре Внимания", которая еще только встает на ноги и восприимчива к любым дельным советам.

Заговорив о "Rulezz&Suxx", не могу не отметить, что для всего этого раздела, а также для "Новостного Меридиана", был обновлен дизайн. И еще — в этот раз, учитывая юбилейность номера, мы сделали обложку несколько по-иному, нежели обычно. Что скажете? Было бы интересно узнать ваше мнение.

Завершился конкурс "Wallpaper-Штурм". Выполняя обещание, мы значительно увеличили призовой фонд. Каждый из десяти авторов лучших работ вознаграждается лицензионной коробочной версией Fallout Tactics, к которой приплюсовали наш спецвыпуск "Геймпостер". И в дополнение к тому — художник, чья работа заняла первое место, получает в подарок сотовый телефон "Би+ GSM" от компании "БиЛайн", которая в последний момент согласилась выступить спонсором конкурса и которой, пользуясь случаем, я хочу выразить нашу с вами благодарность.

Напоминаю, что в следующем номере предполагается подведение итогов по другому, еще более глобальному конкурсу — на лучшую карту для Counter Strike. Но хочу предупредить, что, возможно, мы перенесем подведение итогов на первый номер следующего года, т.е. — возьмем себе дополнительный месяц. Это произойдет в случае, если за оставшееся время мы не успеем качественно протестировать все пришедшие на конкурс карты. Которых, кстати, особенно много прибыло в последние перед закрытием конкурса дни... отсюда и опасения, что можем не успеть... а халтурить — не в наших правилах. Победит сильнейший, и компьютер от "Стайл МикроСистемс" ждет своего будущего обладателя.

Из менее значимого. Случилось то, о чем вы давно нас просили: увеличились размеры "Железного цеха". Далее... Геймер и Катя, написав "Почту", как им свойственно, буквально за пару часов до сдачи номера в типографию, не вписались в отведенный им пятистраничный объем (это тоже им свойственно...), ввиду чего пришлось ставить "Почту" практически без картинок. В "КОДексе" публикуется уникальный материал по Easter Eggs. Кстати говоря, реальные плоды функционирования сайта журнала, располагающегося — напоминаю — по адресу www.igromania.ru. На сайте мы провели опрос, целью которого было узнать, какие разновидности кодов и секретов (полный спектр таковых представлен в "КОДексе") наиболее интересен аудитории. К нашему изумлению, выяснилось, что это даже не стандартные коды, а Easter Eggs. Что ж — мы всегда ориентировались на то, что вам актуально. Подготовлены две крупные подборки, по Counter-Strike и по Max Payne.

Пожалуй, я сказал все, что хотел сказать во вступительном слове. Поздравляю вас с юбилеем. Да, именно вас — наших читателей. Думаю, это в первую очередь ваш праздник, так как журнал нами делается для вас. Удачи вам!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

"Игромании" требуется редактор (первое условие: опыт работы в игровой журналистике) и, как обычно, приветствуются новые авторы (особенно со знаниями 3D редакторов, геймхакинга, И-нет технологий и т.д.). Обращаться на *editor@igromania.ru*.

ПОДПИСКА 2002

ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ

80288, 80289

38900, 29166

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук *(parchuk@igromania.ru)*
Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*
Зам. главного редактора
Madl Divaff *(xvs@igromania.ru)*
Редакторы
Олег Полянский *(rad@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(aperKOT@igromania.ru)*
Федор Усаков *(fedor@igromania.ru)*
Арт-директор
Роман Несмелов *(ramis@igromania.ru)*
Дизайн и верстка
Илья Галиев *(jb@igromania.ru)*
Программист сайта и компакт-диска
Денис Валеев *(dionis@igromania.ru)*
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова *(lada@igromania.ru)*
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*
Александр Казанцев *(ntb@igromania.ru)*
Вредоносный состав
Геймер *(gamer sobaka igromania.ru)*
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина *(kat@igromania.ru)*
Корректоры
Людмила Котаева *(luda@obninsk.com)*
Изабелла Шахова *(burivuh@igromania.ru)*

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакоев
Константин Сочков

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однокова *(odnokova@igromania.ru)*
Дарья Новоторцева *(dania@igromania.ru)*
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail: ***editor@igromania.ru***
сайт: ***www.igromania.ru***

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy. Finland

Тираж 42.000.

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

РЕКЛАМА В "МАНИИ"

Обложка

Inel 2-я, 4-я обложки
K-Systems 3-я обложка

В номере

1C 11, 13, 15, 21, 23, 25, 159
АлегриС 129
Бука 02
Русский Экспресс 95
Руссобит-М 43, 51, 53, 55, 57,
Синхролайн 97
Dataforce 83
Inel 01
Media-2000 65, 67
NMG 29, 35, 73, 75, 121, 127
Кубок Computer Market 111

Евгений Исупов (Isupoff@igromania.ru)
Заместитель генерального директора "Игромания-М"
Координация "Мании" по творческой линии
Заслуженный дважды главный редактор "Игромании" :)

История "Игромании"

Пятьдесят номеров с вами вместе!

Как выяснилось, статью об истории журнала, кроме меня, написать больше некому. И в самом деле: первоначальный состав редакции изменился почти целиком, а из тех, кто принимал непосредственное участие в редакционной работе, так теперь уже вообще один я остался. А поскольку, кроме слово от редактора, мне ничего больше писать в журнал никогда не приходилось, то — не ждите от меня особых литературных изысков.

Если начать рассказ не с момента рождения, а с момента, так сказать, зачатия, то исходной точкой можно считать июнь 1997 года. Небольшое отступление о том, что это было за время для игровой журналистики. На рынке существовало три компьютерно-игровых журнала: свежепереименованный в январе 1997 года из "Магазина игрушек" журнал "Game.exe", приставочно-компьютерная "Страна Игр" и с февраля 1997 года набирающий обороты "Навигатор игрового мира" во главе с главредом Денисом Давыдовым. Журнал "PRO Игры" до января 1997 года не дожил: последний номер вышел в декабре 1996 года. Казалось бы, журналов хватает, и делать еще один — без толку, но — все-таки решились.

Как все начиналось

Кто-то сказал, что идеи большинства проектов рождаются на кухне за чашкой чая. Так случилось и с "Игроманией". В июне 1997 года сидим с Палычем (Александр Парчук — нынешний генеральный директор ООО "Игромания-М") на кухне и думаем: журналов много, а чего еще такого рядовому геймеру не хватает? Из проведенных исследований явствовало, что существовавшие на тот момент журналы большей частью были ревьюшно-превьюшные (иначе — рецензионные), а изданий с более практической информацией, специализирующихся на руководствах и прохождениях, нет, как нет и журналов для начинающих геймеров. Почему бы не попробовать сделать нечто именно в таком роде? Опыта в издании книг с кодами, секретами и прохождениями для различных игровых платформ было предостаточно. Журнальный опыт отсутствовал, это верно. Но он — дело наживное, подумали мы и приняли решение издать журнал руководств и прохождений, в которых мог бы разобраться и человек, недавно приобщившийся к компьютерным играм.

Решение приняли, а всех премудростей создания полноцветного периодического издания не знали, вследствие чего к первому номеру журнала подошли с мерками книжного рынка (как впоследствии оказалось, такой подход был ошибочным). Итак, первый номер решили сделать черно-белой книгой журнального формата. К прохождениям по компьютерным играм попробовали добавить прохождения по PlayStation.

Сказано — сделано. Принялись набирать команду. Поскольку главреда на примете не было, то его функции пришлось взять на себя. Редакторов нашли среди знакомых. Это были Дмитрий Коломиец и Нина Рождественская. Нина, в свою очередь, подобрала авторов. Название "Игромания" предложила она же. Поскольку более удачного названия никто не придумал, а словечко "Игромания" всем пришлось по вкусу, незамедлительно дали задание на изготовление логотипа и подали заявку на патентование названия.

Первые шаги и эксперименты

Первый номер вынашивали недолго — "Игромания" появилась на лотках в конце сентября 1997 года. Толстый черно-белый (!!!) журнал на 160-и страницах офсетной (!!!) бумаги, который продавался на лотках дороже (!!!), чем полноцветные издания конкурентов. Журнал был забит одними руководствами и прохождениями, причем не только по компьютерным играм, но и по набиравшей тогда обороты приставке PlayStation. Такого "чуда" никто не ожидал, и у большинства как читателей, так и специалистов и распространителей "Игромания" вызвало чувство удивления и недоумения. Обычно первый номер журнала делают минимальным тиражом, очень красочным, на суперской бумаге и продают по минимальной цене (у нас все было с точностью до наоборот). Наверное, до сих пор на журфаке МГУ, когда рассказывают, как не надо раскручивать издание, приводят в пример "Игроманию".

Тем не менее, журнал оказался востребован. Сразу в редакцию повалили письма — нашлись читатели, которым подобное издание было необходимо, но они его хотели видеть несколько другим. Одни высказывались о нецелесообразности смешивать прохождения по PC и PlayStation, другие требовали полноцветные страницы. От приставки отказываться не хотелось не только потому, что были и авторы, и опыт в этой области, но и потому, что почти половине читателей требовались прохождения по PlayStation. Делать сразу два отдельных издания не было никаких финансовых и человеческих возможностей. А почему бы не посвящать один номер полностью PlayStation, а другой — PC (тем более что по PlayStation в то время на российском рынке журналов вовсе не было)? Решили попробовать. В ноябре вышла приставочная "Игромания" №2'97. Хотя второй номер разошелся, что называется, "на ура", но ни читатели, ни распространители никак не хотели принять того, что четный номер — по одной платформе, а нечетный — по другой. После третьего, компьютерного номера пришлось делать окончательный выбор. Конечно же — в пользу PC. В дальнейшем о приставках напоминали только страничка кодов, страничка хит-парадов да символы в начале статей, напоминающие, что данная игра есть и на PlayStation. А к июлю 1999 года в "Игромании" от приставок вообще не осталось и следа.

Уже на втором номере пришло понимание того, что журнал — все-таки не книга, и забивать его одними прохождениями не годится. Стали вводить новые рубрики.

Начало работы над третьим номером ознаменовалось приходом в редакцию известного в игрожурнальных кругах специалиста по руководствам и прохождениям с богатым игровым опытом — Андрея Шаповалова по прозвищу Терминатор, перспективного Дмитрия Бурковского, а также Тимофея Богомолова, вскорости ставшего главным редактором (наконец-то я смог вздохнуть спокойно и заняться другими делами по журналу). "Железную" рубрику возглавил Александр Савченко.

Становление

Январский номер 1998 года в каком-то смысле можно назвать точкой отсчета. Именно тогда "Игромания"

определилась с направлением развития и как внешне, так и по содержанию стала принимать облик журнала. Базовая концепция оставалась прежней: описания должны быть подробными, чтобы даже новичок смог разобраться в игре, текст — хорошо читаем, а пасему — никаких подлажек и минимум жаргона.

В июньском номере Андрей Шаповалов имел неосторожность написать небольшую статью на тему сериала "Вавилон-5", и вскоре, подпитанная воспоследовавшим потоком читательских писем, появилась рубрика, посвященная "Вавилону-5", которую возглавила Екатерина Воронина.

В июле 1998 года в первый раз часть тиража укомплектовали диском. Тираж стал расти. Сентябрьский номер, который, кроме диска, еще был снабжен постером формата А3, вышел рекордным по тем временам для "Игромании" тиражом, но увы — кризис не дал сбыться надеждам на расцвет журнала.

Кризис и его последствия

Осенний кризис 1998 года ударил по всем изданиям, не только компьютерно-игровым. Некоторые журналы просто закрылись, другие приостановили выход и появились месяц спустя совсем в ином виде и по другой рублевой цене. На первом послекризисном, октябрьском номере "Игромания" быстра вспомнила о забытых уже черно-белых страницах. Пришлось перейти в московскую типографию "Пресса-1", немного уменьшить формат, до минимума снизить тираж, на время забыть о диске. На цветной мелованной бумаге оставили только первые 48 страниц, а остальные, как и в первом номере, напечатали черно-белыми на офсетной бумаге. Настало время выживания.

Начиная с №11'98 от мелованной бумаги ради уменьшения себестоимости отказались совсем, 64 страницы сделали цветными, в №12'98 еще 16 страниц "покрасили". Тираж журнала постепенно опять пошел вверх.

Начиная с №1'99 журнал вновь смог позволить себе комплектовать часть тиража диском, увеличить объем до 144 страниц, что дало толчок дальнейшему росту тиража. К февральскому номеру он достиг докризисной величины, но к середине работы над №2'99 произошел свой кризис — в редакции. Ушел из журнала зам. главного редактора Андрей Шаповалов, а следом за ним — и главный редактор Тимофей Богомолов. Пришлось мне вновь возглавить редакцию, после чего Терминатор вернулся и приступил к дальнейшей работе, но с другими функциями.

С №3'99 "Игромания" потолстела до рекордной в своей предыдущей истории величины — 160 страниц. В журнал пришел новый верстальщик (и программист компакта по совместительству) Виктор Попов, что в дальнейшем сказалось на дизайне не только компакта, но и журнала (даже логотип сменили). Своего максимального тиража, а значит, и количества читателей "Игромания" достигла на апрельском номере 1999 года. Затем наступил летний спад.

Период застоя

Лето девяносто девятого года памятно приходом в редакцию таких калоритных личностей, как Игорь Власов aka VIV, Даниил Кузьмичев, Котя Синичкина. Все их усилия по модернизации журнала, дальнейшему его перевоплощению из сборника руководств и прохождений для начинающих в журнал для более широкой аудитории геймеров я сдерживал всеми силами. Очень не хотелось терять прежних читателей. В то же время нужно было что-то менять — без привлечения новой аудитории журнал бы не выжил. В итоге все нововведения несли половинчатый характер: они как бы вживлялись в существующую структуру и концепцию журнала.

Осень 1999 года так и не принесла существенного прироста тиража. Различные эксперименты с незначительной модернизацией существующих рубрик положительного эффекта не дали. К концу 1999 года я понял, что исчерпал себя как главный редактор, так как сдерживал развитие журнала, поскольку не видел, в каком направлении следует двигаться. Настало время поиска сильного главного редактора, способного вывести "Игроманию" на новую ступень развития. Выбор пал на Дениса Давыдова — знаменитую в игровой журналистике личность. Этот человечище славился не только потрясающей работоспособностью и организаторским талантом. У него за плечами был немалый главредовский опыт по созданию нескольких (!!!) компьютерно-игровых изданий: журнала "Навигатор игрового мира"; не вышедшего в свет только из-за кризиса двухсотсоракастраничного монстра "Игрополис"; игрового раздела в журнале "Хакер". Одним словом, в ноябре 1999 года Денис дал согласие на то, чтобы прийти в "Игроманию" в качестве главного редактора, и в декабре приступил к работе над январским номером 2000 года.

Новый виток развития

С январского номера 2000 года "Игромания" стала совсем другой.. Изменения и нововведения коснулись практически всего, начиная от дизайна и требований к статьям и заканчивая концепцией журнала. На обложке появился слоган "Журнал для настоящих геймеров".

Новый главный редактор стал формировать новую команду авторов и редакторов. В журнал пришли редакторы Олег Полянский aka Doctor, Ян Мосарский aka Plogue J.Pestilence, чуть позже — Святослав Торик, Алексей Кравчун, Федор Усаков. За дизайн взялся Андрей Казанджий, с которым Денис сработался еще в "Игрополисе", — и опять не обошлось без смены логотипа.

Исчез со страниц "Вавилон-5". Руководства и прохождения не исчезли — сначала сократились, а потом реанимировались в полном объеме, но уже на компакте. Новая структура журнала выкристаллизовалась не сразу. На это ушел почти целый год. Компакт-диск попер с осени 2000 года, когда за программирование взялся Денис Валеев aka Дианис и серьезно занялись наполнением. В ноябре 2000 года в журнал пришел Геймер, который, кроме вредительства, оказывал и оказывает неоценимую помощь в работе над компактом.

С январского номера 2001 года журнал улучшил свой внешний вид благодаря смене бумаги. Но сентябрьском номере перешли на финскую полиграфию и наконец-то смогли изменить формат.

"Игромания" сегодня

Структура журнала устоялась. Калейдоскопические изменения, происходившие в течение почти всего 2000 года и связанные с поиском своего лица, благополучно завершились. Но при этом по-прежнему каждый номер что-нибудь новое да содержит. То небольшая новая рубрика, то новый раздел на компакте, то еще что-нибудь. Устоялся и редакционный состав.

Нынешнее направление "Игромании" — развитие прежним путем. Улучшение, насколько это вообще возможно. Удовлетворение запросов самой широкой аудитории геймеров и огромное желание стать игровым журналом №1 не только в России, но и в мире (так сказать, свой собственный компакт, который не имеет равных в мире, догонять надо). Помимо того, планируется поднять и вывести на орбиту широкой популярности сайт журнала — www.igromania.ru.

Нам самим трудно в это поверить, но у "Игромании" вышло уже пятьдесят номеров. Достигнуто многое. И, как приписал на обложке этого номера Геймер, пробегавший мимо, когда ее дизайнерили, — это только начало.

P.S. Одним лишь рассказом об истории журнала мы решили не ограничиваться. На компакте (дабы не тратить драгоценное журнальное место) приготовлен небольшой материал о тех, кто работает в редакционном коллективе "Мании". ■

Новостной меридиан

Игры

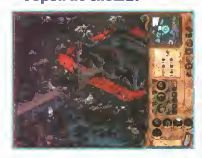
SimsVille закрыли

Поторопились, ой поторопились большинство игровых изданий, включая "Игроманию", опубликовать на своих страницах превью SimsVille. По последним данным, полученным от представителя студии Maxis, работы над игрой, представлявшей собой своеобразную смесь The Sims и SimCity, полностью прекращены. Причина — *"несоответствие высоким стандартам Maxis"*.



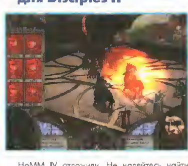
Странная формулировка, учитывая тот факт, что во время презентации на E3'2001 игра очень неплохо смотрелась. Но, кажется, в Maxis предпочли развивать исключительно линейку The Sims, отказавшись от SimCity. Команда, трудившаяся на благо SimsVille, уже переброшена на другие проекты студии, и в первую очередь — на The Sims Online.

Герои не спешат



Старая английская поговорка "No news is a good news" ("Нет новостей — хорошие новости") в очередной раз нашла себе подтверждение. Студия New World Computing особо не баловала геймеров вестями о ходе разработки Heroes of Might & Magic IV, и те пребывали в счастливом неведении. Мол, все нормально, в ноябре долгожданная игра познакомится с нашими CD-ROM'ами. Облом, господа. Официальная бумага из New World Computing оповестила мир о переносе даты выхода HoMM IV на неопределенный срок. Разработчики, видите ли, пересмотрели свой график и осознали, что на тестирование продукта времени не осталось. Спрашивается, о чем раньше думали?

Лучшие времена для Disciples II



HoMM IV отложили. Не надейтесь найти утешение в Disciples II: Dark Prophecy, сильно напоминающей "Героев" пошаговой стратегии от Strategy First. Disciples II тоже отложили до лучших времен. Не ожидали такого подвоха? А вот — нате. "Лучшие времена" наступят где-то в первом квартале 2002 года. Вместе с Disciples II компания Strategy First перенесла на весну 2002 года релиз другой ожидаемой игры, космической RTS O.R.B. Причина — чересчур большое количество игр третьих компаний, выпущенных Strategy First или планируемых к релизу этой осенью (Rails Across America, Patrician II, Europa Universalis II). Цитирую слова президента компании Дона Мак-Фариджа:

«Мы должны уделить большое внимание маркетинговой политике Disciples II и O.R.B., а это означает только одно — перенос их релизов на 2002 год».

Проблемы? Никаких проблем. Так, "стратегическая" задержка.

Majestic — сплошное разорение



На майской E3'2001 онлайновый мультиплеерный триллер Majestic от Electronic Arts был признан "лучшей оригинальной игрой". Игра, взаимодействующая с игроками с помощью электронных писем, факсов и даже телефонных звонков, была нацелена прежде всего на фанатов X-Files, жаждущих острых ощущений от жизни. Увы, Majestic, на создание которой потратили 5 миллионов долларов, не оправдала надежд издателя. Сейчас количество игроков в США и Канаде, регулярно платящих за аккаунт, не превышает 14 тысяч, и это ужасно расстраивает боссов Electronic Arts. Ими и было принято кардинальное решение: выпустить в конце 2001 года во всем мире CD-версию Majestic. Трудно предположить, что будет представлять собой Majestic оффлайн и удастся ли разработчикам сохранить былую атмосферу самой загадочной игры.



Срочно в номер

Больше, круче, серьезнее...

Крутой Сэм замочил финального босса и улетел на летающей тарелке. "To be continued" — появилась надпись на экране, и пошли титры. Ребята из хорватской студии Croteam недолго почивали на лаврах после успеха Serious Sam: The First Encounter. Сказано "to be continued" — значит, "to be..."

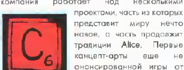


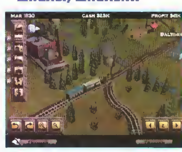
Работа над следующей игрой во вселенной Крутого Сэма кипит и шкворчит. В сиквеле нас ждут новые монстры, новое оружие, новые визуальные эффекты, серьезное улучшение мультиплеера. Причем вся эта радость — на модифицированном движке. Одним из главных нововведений станет использование разработчиками скелетной анимационной системы моделей (СКА). Анимация персонажей станет более плавной и реалистичной, что никак не повредит главной фишке игры — "больше монстров, хороших и разных".

Первоначально разработчики рекомендовали фанатам игры позабыть о Египте. Мол, туда Сэм больше ни ногой. Разумеется, нашлись недовольные, и вполне возможно, что в Serious Sam: The Second Encounter все-таки найдется местечко для египетских уровней. Самое удивительное, что игра поступит в продажу уже в декабре, под Рождество. Вряд ли хорваты пустились во все тяжкие ради денег и выпустят халтурный продукт, однако непонятно, как им удалось так быстро склепать продолжение Serious Sam. По ночам, что ли, работали?

Волшебник страны McGee

Американский игровой кудесник McGee, превративший милую кэрролловскую Алису в жаждущее крови чудовище, рассказал немного о замыслах недавно созданной им компании Carbon 6. По его словам, в настоящее время компания работает над несколькими проектами, часть из которых представит миру нечто новое, а часть продолжит традиции Alice. Первые концепт-арты еще не анонсированной игры от Carbon 6 явно демонстрируют следование тем самым традициям.





«Мы будем использовать произведения классической литературы как основу для игр, если в этом есть смысл, — сказал American McGee. — *Один из наших крупнейших на сегодняшний день проектов основан на классической детской сказке»*

McGee не уточнил название книги, однако, если верить слухам, Carbon 6 взялась за игровую адаптацию **"Волшебника страны Оз"** Фрэнка Баума.

Рельсы, рельсы — шпалы, шпалы...



В Take Two, похоже, никак не могут наиграться в Railroad Tycoon. На сегодняшний день уже вышли две части "Железнодорожного магната", причем обе разошлись неплохими тиражами. Казалось бы, тема исчерпана, сворачиваем рельсы, но... Погоня за длинным доллором-фунтом-тугриком не дает покоя руководству Take Two. PR-представитель компании Келли Самнер донесла до сведения мировой общественности, что релиз Railroad Tycoon 3 намечен на конец 2002 года. Детали проекта пока неизвестны. Судя по намекам, разрабатывать продолжение популярной стратегии на ж/д тематику опять поручили PopTop Software.

Развлечение для поп-маньяков

Сбылось мечта поп-маньяков — певица Бритни Спирс станет героиней серии видеоигр. Зловещие слухи на эту темы появились еще перед E3 2001 года, но тогда речь шла лишь об одной игре для PS2. Увы, беда не приходит одна. Компания THQ Inc. заграбастала эксклюзивные права на создание и распространение игр с мисс Спирз в главной роли. Контракт заключен сроком на 4 года. Платформы: PS2, GameBoy Advance и — нет, только не это! — PC. Релиз первой "ласточки" намечен на весну 2002 года.

Не стоит ждать ничего оригинального. Видеоигра, конечно же, пользовалась бы сумасшедшим успехом, если бы была выполнена в лучших традициях **"Рандеву с незнакомкой"**, но вряд ли мармеладная девочка пойдет на это. А кому, кроме обезбашенных фэнов, нужна дешевая аркада с Бритни под фонограмму "Oops... I did it again"? Даже стороны, заключившие контракт, а именно — THQ Inc. и Britney Brands Inc., кажется, не считают певицу за человека и на публике в основном говорят *"о естественном развитии брэнда Britney Spears"*. Бедная девочка-брэнд. Или все-таки богатая?

Неустойка за долгострой!

Вообще говоря, геймерам давно пора требовать выплаты неустойки со студий-разработчиков, не успевших в срок завершить работу над проектом. Может, тогда компании начнут более трепетно относится к собственным обещаниям вовремя выпустить игру?



Конец 2002 года обещал стать настоящим пиршеством для поклонников FPS. В графике релизов числились Unreal 2, Duke Nukem Forever и Medal of Honor: Allied Assault. Сначала на 2002 год перенесли дату выхода Unreal 2, затем — Duke Nukem Forever, потом дошла очередь и до Medal of Honor. На осеннем шоу ECTS компания Electronic Arts предложила геймерам подождать MoH еще немного, конкретно — до февраля 2002 года. Комментарий представителя EA Стива Гролла оказался набором штампов, произносимых в подобных ситуациях:

"Мы делаем это ради самой игры... Еще немного времени позволит довести Medal of Honor до совершенства..."

Тьфу, противно слушать!

Новая игра от GSC

Украинская компания GSC Game World, похоже, поймала волну и планирует выбиться в число ведущих разработчиков мира. Студия создает новые игры, как пирожки печет. Совсем недавно вышел шутер Codename: Outbreak, кипит работа над адд-оном для "Казаков" и American Conquest. А GSC все мало! На нынешней ECTS украинцы анонсировали

Срочно в номер

Боги разыгрались

После феноменального успеха Black&White (продано свыше 2 миллионов копий игры) только ленивый не задумался бы над необходимостью разработки продолжения. Питер Мулине не из таких, он задумался. И на ECTS 2001, сразу после анонса Creature Isle, обмолвился о том, что работа над Black&White 2 идет полным ходом. Окруженный журналистами, угрожавшими ему физической расправой в случае недомолвок, Мулине не смог не раскрыть первые детали громкого проекта.



Главная идея B&W 2 — мир повзрослел. Селяне выросли в технологическом плане и стали более охочими до сражений. Между племенами разгорелась война. Вы в роли бога стоите на распутье и решаете, чью сторону принять. Определившись, можно будет помогать своему племени с помощью магии, посылать Существо в битвы, строить оборонительные здания для людей. Питер сообщил, что Black&White 2 включает в себя некоторые традиционные элементы RTS, хотя, конечно, управлять каждым юнитом в бою здесь никто не позволит. А вот выбирать определенных селян в качестве лидеров, ведущих за собой войско, — пожалуйста. Сиквел B&W ожидается куда более *"кровавым и порочным"*, чем оригинал. Насилие и секс станут едва ли не основными темами игры.



Несмотря на то, что пока неизвестна даже приблизительная дата релиза игры и неясно, насколько успешным окажется проект, Мулине с уверенностью смотрит в будущее и обещает появление на свет B&W 3 и далее. Боги разыгрались.

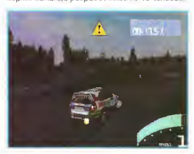


командный шутер Oblivion Lost, релиз которого намечен аж на 2003 год. Сюжет не нов: далекое будущее, обнаружены порталы, позволяющие быстро путешествовать по далеким вселенным. Специально подготовленная команда исследователей пуляется в неизвестность. Каждый новый мир таит в себе опасность, так что не бабочек будем изучать, а монстров крушить. Oblivion Lost творят на новом солидном движке X-Ray, чьи возможности внушают уважение: высокая детализация (от 500 до 10 тысяч полигонов на персонаж), скелетная анимация и motion capture, реальная физическая модель, динамичное освещение и тени и так далее. В мультиплеере все по-прежнему: Deathmatch, CTF, Cooperative. .

Третий круг Colin McRae



Colin McRae Rally в представлениях не нуждается. Две части игры, посвященной суровым будням автоспорта, разошлись на PS2 и PC суммарным тиражом в 4 миллиона копий. Раз есть спрос, значит, будут и гонки. Компания Codemasters анонсировала Colin McRae Rally 3, чье прямое попадание в руки геймеров запланировано на будущий год. Над игрой, изначально позиционируемой как суперхит, корпит команда разработчиков из 40 человек.



«В предыдущих играх серии внимание геймера в основном концентрировалось на машинах и трассах, — сказал Рик Наф, продюсер Colin McRae Rally 3. — *Теперь же мы хотим, чтобы он почувствовал себя Мак-Рэем и работал с напарником Никки Грист как единая команда "Форд"».*

PR-отдел Codemasters в третьей серии сулит манну небесную, упирая на великолепную графику, реализм и ни с чем не сравнимую атмосферу Colin McRae Rally.

Черно-белый секс



Сразу после релиза Black&White студия Lionhead озаботилась разработкой полноценного адд-она Creature Isle. К известным видом Существ добавят крокодила, но это не главное. "Довесок" сделает реальной одну из главных порочных фантазий фэнов игры — теперь Существо сможет иметь потомство. Причем бэби будет получаться не путем непорочного зачатия, а как природой велено. Существо-самец ищет Существо-самку,



обхаживает ее, занимается с ней сексом и затем воспитывает получившегося детеныша. Прямо-таки симулятор половой жизни животных. Что характерно, в Creature Isle могут спариваться и размножаться животные разных видов. Появившиеся на свет гибриды получат силу и способности обоих родителей. Выход адд-она, который консерваторы уже прозвали "отродой для извращенцев и зоофилов", следует ожидать в конце этого года — начале следующего.

Новый проект с конвейера Мулине

Что-то много в нынешнем выпуске новостей от Питера Мулине. Но ничего не поделаешь, раз уж творческая активность его студии — Lionhead — не снижается, а набирает обороты, а интерес к ее деятельности столь высок, надо освещать. Тем более что маэстро Мулине засел за совершенно новый проект под кодовым названием Dimitri. Можно утверждать почти наверняка, что к моменту официального анонса игры ее название изменится. Пока же попытаемся представить, чем удивит нас "Димитрий". Известно, что игра задумывается как для PC, так и для консолей, не будет симулятором бога, как Black&White, а по жанру скорее всего окажется RPG. Как отметил Питер, главной фишкой Dimitri станет постоянное взаимодействие героя с окружающим миром. И сам герой, и мир вокруг него с течением времени непременно должны изменяться. Кроме того, большинство квестов получит не один герой, а несколько. Постоянная конкуренция, по мнению главы Lionhead, усилит играбельность игры. Другой информации пока нет и, очевидно, не появится до полноценного анонса Dimitri.

СРОЧНО В НОМЕР

Operation Flashpoint: русские идут!

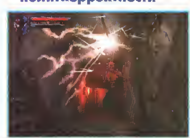


Господа! Доставайте из бара самую дорогую бутылку вина и бокалы — есть повод выпить. Нет ни бара, ни вина? Тогда быстро сгоняйте за пивом в ларек, господа. Потому что адд-он к Operation Flashpoint сам по себе является праздником. А уж адд-он, в котором нужно воевать на стороне Советской армии, то есть за наших, за родимых, — праздник вдвойне. Называется эта сказка в лучших западных традициях Operation Flashpoint: Red Hammer — The Soviet Compaign, и компания Codemasters планирует выпустить "довесок" на CD в декабре. Обладатели лицензионной копии OFP смогут скачать добавление с официального сайта Codemasters, но тоже недаром. С другой стороны, грех не заплатить за новую кампанию с 20 полноценными миссиями за "русского Ивана" (точнее, не Ивана, а Дмитрия Лукина — так зовут нового героя Operation Flashpoint). Red Hammer будет устанавливаться поверх оригинальной игры.





Заложники политкорректности



Трагедия, развернувшаяся в США 11 сентября, ощутимо ударила по игровой индустрии. Под пресс политкорректности попали многие игры и компании, их выпускающие. Был отложен выход Spider Man из-за обилия сцен карабканья Человека-Паука по стенам небоскребов. Создателям Metal Gear Solid 2 пришлось вырезать из игры некоторую часть, где действие разворачивалось на Манхэттене. Компания Fishtank Interactive поспешила уведомить мировую общественность, что изменит дизайн уровней гоночной аркады Beam Breakers. Из игры уберут район, расположенный рядом со Всемирным торговым центром.



В сентябре акции игровых компаний, в первую очередь Infogrames и Mad Catz Interactive, сильно сдали в цене. Лишь к концу месяца котировки немного выпровились.

Мир праху Dinamic Multimedia

Еще одной издательской конторой стало меньше. Из-за неподъемных долгов, повисших мертвым грузом, закрылась испанская компания Dinamic Multimedia. Не помогли ни реструктуризация, ни сокращение штатов. Нам Dinamic известна как издатель игр Grouch, ExcaliBug, Runaway и The Prison, право на распространение коих по России приобрела компания "Руссобит-М". По сообщению пресс-службы "Руссобит-М", ExcaliBug и Runaway непременно дойдут до отечественных геймеров, а вот судьба The Prison находится под большим вопросом. В связи с закрытием Dinamic Multimedia разработка ее приостановлено.

Экспансия X-Box

В мировой истории 15 ноября 2001 года запомнится как день X-Box "Великий и ужасный" после недельного переноса даты выхода (с 8-го на 15-е) поступит в продажу по всей Америке. Руководство Microsoft отказалось от идеи World Wide Release, справедливо посчитав, что лучше меньше, да круче. Пока Microsoft прилагает все усилия для завоевания США, Европа познакомится с X-Box лишь в начале 2002 года.

Про Японию, штаб-квартиру главных конкурентов Sony и Nintendo, разговор особый. По словам директора японского отделения Microsoft Хирохисы Окуры, в Стране восходящего солнца экспансия X-Box начнется 22 февраля.

«Мы хотим сначала добиться успеха в США, — сказал Окура. — *А затем на волне ажиотажа ворваться в Японию»*

Очевидно, японцы будут сопротивляться до последнего, а директора Sony и Nintendo в случае удачных продаж "черного ящика" сделают харакири Биллу Гейтсу...

Лучшие из лучших на ECTS

Выставку ECTS, посвященную видео- и компьютерным играм, интерактивным развлечениям и прочим подобным вещам, справедливо считают младшим братиком E3.



Размах шоу не столь глобален, количество участников ощутимо меньше, но и здесь случаются громкие премьеры и кипят страсти. В 2001 году ECTS состоялась в лондонском выставочном центре ExCel. По результатам голосования на сайте ECTS были объявлены победители шоу. Звучит барабанная дробь... Объявляем!

Лучшая консоль года — PlayStation 2 (Sony)

Лучшая hardware для PC — Nvidia's GeForce3

Лучшая видеоигра года — Gran Turismo 3 (Sony)

Лучшая PC-игра года — Max Payne (Take Two)

Издатель года — UbiSoft

Победители в номинации "Лучшие игры выставки" были определены по результатам голосования журналистов ведущих игровых изданий и веб-сайтов планеты.

Лучшая игра-шоу — Denki Blocks для GameBoy Advance (Rage)

Лучшая PC-игра-шоу — Project Nomad (CDV)

Лучшая онлайновая мультиплеерная игра — Anarchy Online

Что касается европейских читателей журналов, посвященных видео- и компьютерным играм, то они большинством голосов утвердили в звании "лучших игр года" Black & White и Gran Turismo 3.

Как видите, никаких неожиданностей. Герои поощрены, бездарности пристыжены.

Большой куш

Выиграть право на издание Quake IV "от Москвы до самых до окраин" (точнее, от мировых окраин до Москвы — если повезет) — все равно что сорвать многомиллионный джек-пот. В Activision это прекрасно понимали, а потому, подписав контракт с id Software, радовались, как дети. Могучая корпорация издаст Quake IV, разработку которого id поручила Raven Software, и новый, пока безымянный, проект от Nerve Software. Хотя многие сомневаются в способности Raven создать достойного преемника Quake II, а Nerve пока может гордиться лишь своим "звездным" составом, благодаря рекомендациям id Software обе конторы получили колоссальный кредит доверия. Оправдают ли они его — еще вилами по воде писано, но шансы велики. Стали бы иначе в Activision банкеты проводить после подписания контракта?!

Tribes на ТВ

Командный шутер Tribes стал объектом вдохновения для небольшой развлекательной медиакомпании Cachefilms. Компания получило



право на производство мультипликационного сериала, действие которого развернется во вселенной Tribes. Мультяшные «Кланы» создаются в полном соответствии с традициями оных, так что несложно представить, как будут выглядеть главные герои. Пилотная серия 35-серийного мультфильма уже готова, ее премьера запланирована на ноябрь.

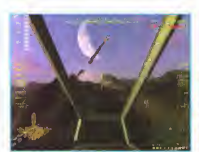
По Sir-Tech бьет колокол?

"Привет. К сожалению, ничем не могу вас порадовать. Завтрашний день станет моим последним днем работы на Sir-Tech. Все остальные уже ушли. Ян Корри, директор отдела разработок Sir-Tech Canada Ltd"

Ознакомившись с текстом письма Яна Карри, большинство приняло его за реквием Sir Tech. Кое-кто успел поставить свечку за упокой, когда стало известно, что слухи о смерти канадской компании, как говорится, несколько преувеличены. Карри сообщил, что его увольнение из Sir-Tech Software не означает ее закрытие. Просто он переходит на работу в другую, "не скажу какую", компанию. Под "всеми остальными" Ян подразумевал программистов Jagged Alliance.

Тем не менее, не от хорошей жизни сбежал Карри из Sir-Tech. Компания остается на грани финансового краха. Давно готовая и уже морально устаревшая Wizardry VIII обязательно увидит белый свет (вполне возможно, что она уже поступила в продажу), но работа над другими проектами не ведется. Денег у Sir-Tech нет и не ожидается. Так что пациент все-таки скорее мертв, чем жив.





Англию заштормит

Предстовители **Buko Entertainment** не зря съездили но лондонскую ECTS'2001. На выстовке "Бука" подписола долгосрочный договор о стратегическом партнерстве с британской издательской компонией **Akoei.plc**. Согласно договору, Akoei.plc получила право но роспространение в Англии и Ирландии всех игр, каторые рассийская компания выпустит в течение ближайших трех лет. Ночать решили со "**Шторма**", чрезвычайна понравившегося британцам



Команчи!

Возглас "Комончи!" в сторых омериконских вестернох неизменно вселял ужас в сердцо главных героев (если, конечно, они не были теми самыми команчоми). Времено изменнились, и теперь при слове "Команч" но геймерский ум приходит прежде всего нозвоние популярной серии симуляторо боевога вертолето. Легендорный "Команч" уже выдержал три игры, ностол момент для четвертой чости. И здесь нос ожидает приятная неожидонность — **"Команч IV"** выйдет в России в ночале декобря. Соответствующий договор уже подписан компонней **Snowboll.Ru** и омериконским издателем **Nova Logic**. Ответственность зо покализоцию возложена на могущие плечи студии **Snowball Interoctive**, о издодут игру совместно с фирмой **"1С"**.



Время перемен "Европы"

Глобальноя стротегия **"Европа. Время перемен"**, несмотря но двойственное отношение к ней, имела успех по всему миру, включоя Россию. Всего несколько месяцев назад шведская студия **Poradox** анонсировола **Europa Universalis II**, а игро уже нашла отечественного издателя. Приз зо расторопность получает **Snowball Interoctive**, подписовшоя соглошение с Porodox. Русскоя версия "Европы II" выйдет на двух дискох в конце годо, одновременно со скондинавской версией. Студия Snowboll Interoctive токже объявила конкурс на лучшее предложение по улучшению стратегии "Европо: Время перемен" (*eu2@snowboll.ru*). Все замечания косотельно терминологии и достоверности исторических фоктов будут учтены в процессе локолизоции второй чости игры

От провайдера к оператору

Восемнадцатого сентября в отеле **"Marriott-Тверскоя"** состоялась пресс-конференция по случою объединения крупнейшего Интернет-провайдера Москвы компонии **"МТУ-Интел"** и телекоммуникационного оперотора **"ПТТ-Телепарт Москва"**. Благодаря совместным усилиям компоний на рынке появился первый российский Интернет-оперотор. Это обсолютно новое явление но рынке Интернет-услуг. В отличие от Интернет-провайдеро, он не только продоет услуги, но и рослолагает собственными мощными ресурсоми для их



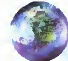
предостовления. Все новое, что появляется в мире Интернет, немедленно иоходит свое отрожение в деятельности Интернет-оперотора. В дольнейшем предпологается развитие компонии и в других сегментох рынка Интернет. Оно пойдет по трем основным нaправлениям: совершенствование технологической бозы, расширение спектра услуг и саздание мощной системы обслуживония клиентов.

Тактический Counter-Strike от MiST land

Отметилась но лондонской ECTS'2001 и отечественноя компония **MiST lond**, известноя по еще не вышедшей, но многообещоющей киберпанковой стротегии **"Код доступо: РАЙ"**. MiSTlond прятоло зо спиной новую розроботку, которую и предстовила на суд публики. Держите — токтическоя стротегия под крайне "оригинольным" нозванием — **"Проект АЛЬФА"**

Розроботка эдокого токтического Counter-Strike начолось в апреле 2001 года. Поко игра нaходится но сомой ночольной стодии развития, ток что скриншотов еще придется подождать. Зато понятна суть новой игры. Под комондование игроко поступоет группо спецназо численностью до 16 человек, и остоется только посылоть ее вперед — но тонки, то есть миссии выполнять. Освобождать золожников, эвокуировать посольства, предотвращать терокты вошо группо будет не только в России, но и в Афганистоне, Югословии и даже в Африке. В кочестве консультонтов розроботчики привлекли нoстоящих спецнозовцев, ветеранов войны в Чечне, зноменитостей МВД, ток что миссии ожидоются подстать реольным.

Интересен и сам геймплей "Проекта АЛЬФА". Игра протекoет в непривычном режиме continuous time. Вы, кок комондир отряда, роздаете распоряжения и зотем в течение 30 секунд следите зо выполнением прикозов, не вмешивоясь в ход происходящего. Доли плохой прикоз — потеряли всех подопечных, дали хороший — потихоньку продвигоетесь к зоветной надписи mission successful



ИНТЕРЕСНОСТИ

Спецназ играет в Rainbow Six

Компания **UbiSoft Entertainment** зоключила выгадную сделку с министерством обороны США. Согласно контракту с америконским правительством, студия **LB&B** на движке **Roinbow Six: Black Spear** создаст combatsim, предназноченный для тренировки небольших



ормейских спецгрупп. Подготавко отрядо к секретной миссии, взаимоотношения огентов в ходе операции, действия отрядо в нестондартных ситуоциях — именно на решение подобных зодач нaпрaвлено прогромма от LB&B. В продажу оно,



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64 ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru
НАСТУПИЛА ОСЕНЬ.
ВРЕМЯ СОБИРАТЬ
ИГРУШКИ
snowball.ru
лучшие игры по-русски
ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 2
ТЕНЬ ДОМИНИОНА
ЕВРОПА 1492-1792
ОТВЕРЖЕННЫЕ
ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ
2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ
2150: ВОЙНА МИРОВ
МОРСКИЕ ТИТАНЫ
ОКЕАН ЭЛЬФОВ
ЗАТЕРЯННЫЙ МИР
ОГНЁМ И МЕЧОМ
ГОРЬКИЙ-18
ГОРЬКИЙ-17
НЕ ТОРМОЗИ!
ЯРОСТЬ
ВОЙНА И МИР
ДОН КАПОНЕ
ЕВРОПА
Затерянный Мир 2
ИГРУШКИ

сами понимаете, поступить не должна. Хотя вы же знаете, на что способны отечественные пираты...

Конкурс по Star Trek

Уже во второй раз на сайте www.ctc-tv.ru при поддержке журнала "Игромания" пройдет конкурс по телесериалу "Star Trek — звездный путь". Как и в прошлый раз, призы будут предоставлены альянсом 1C/Snowball и телеканалом СТС. А выиграть вы сможете игру Star Trek: Dominion Wars и различные сувениры. Так что — дерзайте, начиная с 5-ого ноября и последующие три недели.

Турнир по третьим "Героям"!

Киберспорт — это не только Counter-Strike, Quake 3 и Unreal Tournament. Это, например, еще и Heroes Of Might & Magic III. К сожалению, у нас в стране пока не проводятся регулярные чемпионаты по этой великой игре, но, тем не менее, "героическая" ветвь киберспорта понемногу растет и набирается сил. В середине октября в Санкт-Петербурге пройдет "Турнир Света и Тьмы", на котором сразятся лучшие игроки Северо-Западного региона России. Идейным вдохновителем и организатором Турнира является один из известнейших HoMM-игроков России Лорд Маньяк. Организаторы турнира прислали новость только что, мы экстренно ставим ее в номер, но, тем не менее, произойдет турнир уже совсем скоро и к моменту выхода журнала из печати закончится. Так что сообщаем как бы пост фактум. Тем не менее, в следующем номере мы обещаем дать репортаж непосредственно с поля битвы героев. А вообще — хотелось бы надеяться, что HoMM-турниры, которые пока проходят только благодаря подвижническому труду игроков, со временем станут не менее популярны, чем чемпионаты по Quake 3 или Counter-Strike. ■

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

Октябрь

F1 2001	02
Bottlecruiser Millenium	03
Millionaire Kids Edition	03
Patrician II	04
Sid Meier's SimGolf	04
Rock Manager	05
Monster Truck Rumble	05
Project Eden	09
SCHIZM	09
Motor City Online	09
Flight Sim 2002	11
Rogue Spear: Black Thorn	11
Deadly Dozen	16
Duke Nukem: Endangered Species	17
Dark Age of Camelot	17
Stronghold	17
Evil Twin	17
Stronghold	19
Dragon's Lair 3D	22
Supercar Street Challenge	23
Skittles: The Darkened Sky	24
4x4 Evolution 2	26
Zoo Tycoon	26
Civilization III	30
Motor City Online	30
Il2: Sturmovik	30
Mystery of the Druids	30
Mafia: The City of Lost Heaven	30
FIFA 2002	30
Battle Realms	31

Ноябрь

Aliens Versus Predator 2	01
Fighting Legends	01
MechWarrior IV: Black Knight	01
Survivor: The Game	01
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	01
Cabelas' Offroad	06
Return to Castle Wolfenstein	06
Kohan: Ahriman's Gift	07
Drunna	07
Tennis Masters	07
The Elder Scrolls III: Morrowind	09
Empire Earth	13
Star Wars: Galactic Battlegrounds	13
The Sims: Hot Date	13
Star Trek: Armada II	14
Europa Universalis II	14
Master Rally	14
Warrior Kings	14
Myth III: The Wolf Age	15
Star Wars: Galactic Battlegrounds	13
Crime Patrol	17
C&C: Renegade	17
Gorasul: Legacy of Dragon	20
Hooters: Road Trip	21
Tom Clancy's Ghost Recon	21
Industry Giant II	28

Декабрь

Airarch	01
Serious Sam: The Second Encounter	01
Worms Blast	01
Arx Fatalis	04
Beam Breakers	04
EverQuest: The Shadows of Luclin	04
Grandia 2	04
Rayman Arena	05
Destroyer Command	12
Capitalism 2	12
RuneSword II	15
Silent Hunter II	15
The World is not Enough	15

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

Вступление к "CD-мании"

Привет всем! Как обычно, сообщу несколько судьбоносных деталей о компакте нашего нового номера.

Во-первых, мы постарались максимально сжать объем "CD-Мании", но таким образом, чтобы оно при этом полностью сохранило информативность, могло продолжать использоваться как путеводитель по компакту и при этом было способно познакомить новых читателей журнала, еще не видевших компакт, с тем, что на нем находится. Сейчас "CD-Мания" занимает тот разумно-минимальный объем, меньше которого уже не станет.

Во-вторых, истекший месяц оказался помечен агрессией патчей. Иначе не скажешь. Раньше мы недоумевали, когда патч весил пять и больше мегабайт. Потом тихо матерились на патчи по 10-12 мегабайт, часто упоминая родственников тех, кто таких мамонтов лепит. А сейчас... а сейчас даже и материться как-то ломает. Кажется, объем в 5-10 мегабайт становится нормальным, а новые веяния — сорокамегабайтные патчи. Ну да — размером с хорошую демку. Исключив все второстепенные и не особо нужные патчи, мы получили предположительно (точно еще не замеряли) 225 мегабайт патчотины, каковая и легла на диск. Так что, народ, если захочется поругаться, что демок на компакте не так чтобы архимного, то — это к разработчикам, которых ломает лишний день-два поработать над сокращением выпускаемых патчей по объему. Если такая тенденция сохранится и патчи, без которых жить действительно трудновато, будут весить по центнеру штуко, то, должно быть, действительно придется изыскивать силы и средства для выпуска второго компакт-диска к журналу.

В-третьих, наш дизайнер J.B., известный практически всем поклонникам Counter-Strike, читающим "Манию", изваял собственную карту для C-S, над которой просидел черт знает сколько дней и ночей. Карта воспроизводит нашу редакцию. Именно — редакцию "Мании". Планировка один к одному, только мебели добавил по собственному вкусу и стены покрасил. Когда я попросил J.B. поточнее описать мне его карту, которую еще не успел толком посмотреть и заценить, он по аське прислал мне следующее: "Редакция. Бомба. Кресло главреда. :) Улица. Террары на автосервисе. Менты на 4 этаже. Мясо. Все компы можно расстрелять". По утверждению J.B., он взялся за карту в первую очередь по той причине, что ему не особо понравилась другая версия редакции для C-S, сделанная товарищем or@NGE, тоже сотрудником "Мании". Что ж, у вас есть возможность сравнить и вынести собственное мнение — как обычно. :) Подробно (и более серьезно) о карте читайте на компакте.

В-четвертых, номер — пятидесятый. Это я напоминаю, если кто забыл. Мы не стали городить самовосхваление на полжурнала, рассказывая, какие мы суперкрутые и всмятку, как мы впервые пошли в детский сад и там уже играли в игры как боги, как потом в школе зависали в кабинете информатики вместе с беспробудно тормозящей БКшкой, как потом... ну, и так далее. Журнал про компьютерные игры, и юбилей там или не юбилей, а посвящать себе много страничной территории, когда некоторые статьи не вмещаются

и переносятся, мы не стали. Не в наших правилах. Вполне достаточно истории журнала, которая, думаю, всем вам будет интересна. Зато уже на компакте, где текст и картинки занимают крайне мало места (особенно по сравнению с каким-нибудь, гм, так сказать, потчем), мы решили сделать небольшой материал о самих себе. Постарались, чтобы было прикольно.

"CD-Мания" перед вами, а компакт, я надеюсь, вы приобрели. Удачных странствий в его недрах!

Редактор компакт-диска и "CD-Мании"
Геймер /gamer.sebaka.igromania.ru/

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Наиболее прогрессивные и рулезные компьютерные игры, которые были достойны создания по ним руководств и прохождений, вышли незадолго до окончания подготовки номера. Руководческо-прохожденческий авторский состав "Мании" начал работать над ними практически одновременно с появлением их на свет божий, однако за три-пять дней качественный материал не напишешь. Да и за неделю-полторы это, как правило, проблематично. Как итог, сейчас сформировалась интересная ситуация.

Материалы пишутся сразу по нескольким свежеявленным игровым блокбастерам. Часть, видимо, успевает в номер (точнее, на компакт). Часть, скорее всего, уже двинется на следующий. Однако все то, что будет-таки опубликовано вместе с ноябрьским номером, который вы сейчас читаете, еще не готово. И дать стопроцентную гарантию, что оно будет на компакте, я не рискну. Соответственно, скажу лишь о том, что планируется. А дальше загрузите компакт — и сами увидите, что там есть и чего там нет.

Итак, планируются: **Magic & Mayhem: The Art of Magic** от Darkmaster, **Red Faction** от Матвея Кумби, **From Dusk Till Dawn** от Алана Берновского. Вероятно, будет *Commandos 2: Men of Courage* от "QTuzoff" и первая часть (руководства без прохождения) *Pool of Radiance* от Кирилла Шитарева. И некоторый шанс, хотя и крайне иллюзорный, успеть в номер присутствует у *Trade Empires, Throne of Darkness* и *Pool of Radiance*. Плюс для всех желающих мы выкладываем небольшое, но емкое и профессиональное руководство по **Colin McRae 2** от человека-легенды по имени Конт. И, как и обещалось, дополнительный материал по бесконечному **Anachronox** от Антона Логвинова.

*Все руководства и прохождения публикуются в одноименном разделе на компакте. Кроме того, все то же самое, но без графики, лежит в виде **RTF-файлов**, запакованных в rar-архив, в директории **CD:\Draft\Guides** (рекомендация: все таблицы лучше всего смотреть именно в RTF). Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо, будь то сайт или печатное издание, без нашего письменного разрешения.*

*Каждое руководство/прохождение, как только будет полностью готово, публикуется на сайте журнала по адресу **www.igromania.ru**.*

ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель рубрики: or@NGE (orange@igromania.ru)
При участии Алексея Кравчуна и Геймера
Подборка по Serious Sam и Insane — Алексей Макаренков (makarenkOFF@igromania.ru)
Подборка по Counter-Strike — Илья Ганиев (jb@igromania.ru)

#01. Age of Empires II: The Conquerors

1. Пользовательские сценарии **Clan Warfare** (хорош для мультиплеера), **Conquest of Japan** (очередная попытка создания исторически достоверной миссии), **Eye Candy** («конфетко для глаз», увы, безо всякого сюжета) и **Teutonic Revenge** (сюжетная миссия, по количеству событий тянущая на средненькую RPG).

2. Комплект модифицированных **Terrains** — текстур поверхности земли. Попадаются симпатичные, но штука на любителя.

#02. Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal

1. Герой в этот раз у нас один, но очень интересный **Thief-Asassin** 14 уровня, укомплектованный совершенно потрясающими предметами — +4 кинжалом с **level drain**, например.

2. Небольшая подборка портретов для героев: **Эльф, Злой Маг, Друид** и нечто **демоническое** с горящим взглядом.

#03. Black and White

1. Карта **Valley of the Fear** — маленький продолговатый островок с группой враждебно настроенных мощных существ посередине.

2. Карта **Kalsamis** — модификация третьего мира из основной игры. Отличается тем, что игра начинается с маленькими, неразвитыми деревнями и минимумом заклинаний. Каждая из деревень теперь стоит на высоком холме, что затрудняет атаку на нее.

3. Карта **Promised Land** — специальный уровень для режима **Gods Playground**, на котором живут целых **семь** существ. Представьте себе, какие масштабные (по меркам **B&W**, конечно) сражения вам предстоят!

4. Скин для коровы, превращающий ее в **Макса Пэйна** (теперь осталось найти скин коровы для самого Макса).

#04. Command & Conquer: Tiberian Sun

Кампания **GDI Special Forces**, в состав которой входят без малого **12 миссий за GDI** и модифицированный файл **rules.ini**, вносящий некоторые изменения в баланс и улучшающий **AI** противника.

#05. Cossacks: European Wars (Казаки)

Комплект из **пяти отличных карт** для skirmish/multiplayer. Здесь и острова, и пустыни, и заснеженные поля — ландшафты на любой вкус.

#06. Counter-Strike

J.B. Choice #3

Как-то раз я уже выкладывал высококачественные модели каунтер-террористов, сделанные профессиональными модельмейкерами. На этот раз пришло время заняться их противниками, то есть террористами.

Еще раз напомню ярым фанатам этой игры, что все модели на данном компакте работают в C-S только на версиях с 1.1. по 1.3. И прежде чем писать гневные письма в адрес редакции (типа "нифига не фочит и все такое"), убедитесь, что ваша версия C-S — одна из последних.

Отзывы и предложения присылать на *jb@igromania.ru*

RagHead

Замена модели **arctic**. Просто замечательная моделька, и неудивительно, что ее делали четыре человека. "Колош" за спиной, пекиль на ноге, красная половая тряпка с дырками на бошке — вот что может напугать самого смелого контра. Хотя дырявая тряпочка очень даже приметна в оптическом прицеле...

Frosty's

Замена модели **guerilla**. Веселая мексиканская репа в кепи, в очках и с сигарой во рту. Очень тщательно сделанная моделька. Здесь и пестик, и режик. Все, что можно было навешать на мужико, навешали. Все свое ношу с собой.

Russian Terror

Замена модели **leet**. Заметьте, это не я его так назвал. Модель для тех, кто хочет поиграть за плохих русских парней. Прикид самый модный: камуфляж и вязаная ботва на голове.

Модельмейкер: Anderin

Urbanleet

Замена модели **terror**. Самый, на мой взгляд, серьезный товарищ из всех.

Соблюдает все три правила террористов:

1. Белое не надевать;
2. Обтягивающее не носить;
3. И наконец, не танцевать.

Sniper Scopes

А вот и ваша мечта! Куча **снайперских прицелов**. 15 штук на выбор профессионала.

Baton

Для тех, кто не понял. Батон — это Бонус. Мне так больше нравится. Предлагаю вам маленькую флэш-игруху для мега-отцов. Можно ее использовать для прокачивания у себя скилла реакции и точности.

#07. Diablo II: Lord of Destruction

Diablo II Tactics Mod — модификация, вносящая тонкие корректировки в баланс игры. Сам

игровой процесс существенно не изменяется, но большое количество мелких изменений дает о себе знать: так, например, некоторая броня усилена, а некоторая, наоборот, ослаблена; изменены свойства Gems, что правильно, ибо некоторые из оригинальных камней были практически бесполезны.

#08. Emperor: Battle for Dune

Похоже, добрая традиция регулярно выпускать мультиплеерные map pack'и перешла с Red Alert 2 на Emperor. Вашему вниманию предлагается первый официальный сборник карт от Westwood. В его состав входят всего две карты — Carthog (уровень для 8 игроков, с большим количеством водоемов и мостов) и Claw Rock (маленькая, но очень «мясная» карта для трех игроков).

#09. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

1. Синглповая миссия The Starter Town — небольшой городок, оккупированный рейнджерами. Много врагов и оружия, немного заданий, которые, впрочем, можно и не выполнять.

2. Мультиплеерные карты Half Nuked и de_dust. На последнюю обратите самое пристальное внимание — это точная копия знаменитого уровня из Counter-Strike. Планировка абсолютно идентичная, а на месте точек для закладки бомб расположены выключатели, которые нужно активизировать для победы.

#10. Heroes of Might and Magic III

Четыре сценария: Ancient Egypt (продолжающий начатую еще в начале года серию карт реального мира), Labyrinth (нечто потрясающее), Mountain Land и Necroworld.

#11. Insane

Пару номеров назад мы помогли вам оборудовать игру трактором и «каретой скорой помощи". Но что такое новые машины по сравнению с настоящим летательным средством!? Располшитесь и получите модель самого настоящего дельтаплана — к вашим услугам. Постарались сами разработчики, так что все выполнено по высшему разряду. И не подумайте, что на летсредстве придется ездить. Отнюдь. Где самолет, там и небо. Так что летаем. Парим под облаками, аки орлы. Да, на движке Insane вполне можно было бы сделать неплохой летный симулятор... Кто бы мог подумать... Одно неприятно: вейпоинты дельтоплан старательно обходит стороной. Скорость-то немалая. Зато на соревнованиях по прямой конкурентов вам не будет.

#12. Kingpin: Life of Crime

Синглплеерная карта (точнее, их несколько) с простым названием House of Death. Смесь классического Kingpin (гангстеры, склады химикатов, заброшенные заводы) и кошмара в стиле Alice (разрывающиеся пополам комнаты, озера с кровью, глаза, растущие прямо из стен...). Плюс новые текстуры, озвучка и враги — забавные гангстеры в цветной одежде и с раскрашенными под клоунов лицами.

#13. Kohan: Immortal Sovereigns

Неофициальный сборник Thorz Map Pack 1, в состав которого входят следующие карты: Across The Desert (8 королевств, 6 городов, 20 шахт), After The Deluge (8 королевств, 16 городов, 38 шахт), Ahriman's Revenge (8 королевств, 18 городов, 39 шахт), а также Ceyah Threat, City-States, The Coming of Darkness, Dark Swamp, Desert Heart, Eye of the Hurricane и The Last Battle. Все карты подходят как для одиночной игры (получается практически полноценная кампания), так и для мультиплеера.

#14. Max Payne

KungFu Mod — штука чрезвычайно забавная. После ее установки Макс перестает пользоваться огнестрельным оружием, убивая врагов... нет, не силой мысли — до этого еще не дошло. Так вот, убивает он врагов голыми руками и обутыми ногами, выделывая сумасшедшие трюки, прыгая и извиваясь, кувыркаясь и крутясь на месте. Разве что «Кииииийя» не кричит.

#15. Microsoft Train Simulator

Второй отечественный вагон (на компакте прошлого номера вы могли обнаружить советский товарный вагон). Теперь пришла очередь пассажирского поезда. Вашему вниманию предлагается вагон фирменного поезда «Новосибирск — Москва». Сделан на основе фотографий, как и товарный, и выглядит очень правдоподобно.

#16. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

1. Свежая партия из десяти однопользовательских сценариев. Общественность срегировала оперативно и принялась моделировать операцию «Возмездие» еще до ее начала.

2. Утилита OF Check призвана помочь вам в том случае, если игра отказывается запускаться или глючит. Программа проверяет правильность установки и, по мере возможностей, советует, как быть дальше.

3. Простенький скринсейвер по мотивам игры — смотрим через бинокль на сценку из игры. Бинокль можно двигать, при этом отображаются координаты указателя мышки.

4. Неофициальная тема для Windows, вполне приличная, выдержанная в стиле игры. Укомплектовано полностью — обои, звуки, иконки.

#17. Quake III Arena

Две Deathmatch-карты — Animal Tusk и Bitter Embrace.

#18. Red Alert II

1. Пользовательские карты Mayan Melee (синглплеер), Fatal Exception и Wuthering Heights (мультиплеер/скирмиш).

2. Мод MooMon Rules, добавляющий в игру 16 новых зданий, несколько юнитов и технологий. Например, Police Station и Tech Research Center.

#19. Rune

1. Карта DM-Van's Hell — двухэтажная арена со множеством сюрпризов.

2. Весьма масштабная модификация Dungeon Master. Привносит в игру то, чего так не хватает во всем этом средневековом антураже — ролевые элементы. Например, характеристики персонажей, магическое оружие и заклинания, а также дистанционное оружие (наконец-то!). Единственное «но» — все эти радости доступны только в мультиплеере.

#20. Serious Sam

Все никак не появятся обещанные фанатами моды. Даже долгожданная «Арена быков» запаздывает. Ну что ж, главное, чтобы они до выхода второй части «Самуила» успели. А пока моды простаивают, мы поиграем в однопользовательские карты. Ввиду острой нехватки места на текущем компакте мы предлагаем вашему вниманию только одну фанатскую разработку — карту Altar of the Sands (Single). Тянет на четыре с плюсом. Никаких выкрутасов. Ущелья чередуются с замкнутыми пространствами гигантских строений. Только начнете скучать в узких коридорах темных подвалов, как в глаз метким пучом бьет солнце и вы снова оказываетесь на поверхности. Добротно скроенный уровень, в который надо играть, а не разглагольствовать о нем.

#21. StarCraft

1. StarCraft add-on JBP. Несмотря на то что СтарКрафту (позвольте без кавычек) уже более 3-х лет, народ продолжает клепать свои дополнения к великой игре. Сегодня на нашем диске — один из лучших модов для СК, JackBlack's Pack. В отличие от большинства других, он добавляет в игру полностью новые юниты, не заменяющие оригинальные. И какие юниты! Терране получили на вооружение Eagle — быстроходный разведчик-истребитель, Phantom — тяжелый бомбер и Droid — гибрид юнита и здания. Зерги пополнили свои ряды Glider'ом — продвинутым мутолиском, Tetralisk'ом — средним юнитом ближнего боя и жутковатым Jormunlisk'ом — наземным деворером с возможностью атаки как по земле, так и по воздуху. Ну а мои любимые Протоссы имеют два мощных корабля — Dreadnought и Nave (Nave, правда, пока строить нельзя), летающий танк Juggernaut и самого крутого из новых юнитов — Priest, высшее существо с мощнейшей атакой и возможностью Mind Control'я. И это еще не все новинки в арсенале трех рас! Поиграйте, и найдете еще много интересного. Некоторые юниты оснащены новыми портретами весьма высокого качества. В общем, этот ад-он стоит своих 3,5 мегабайт.

2. Кампания «Гибель Богов». Сегодня на нашем диске — уникальная кампания для СтарКрафта, созданная нашим соотечественником по культовому произведению Ника Перумова «Гибель Богов». Несмотря на отсутствие озвучки, кампания содержит 11 прекрасно сделанных миссий на русском языке, а также новые портреты героев, измененную графику и кое-что еще. Предоставим слово самому автору кампании, *Илье Сноппенко aka Snoopy*:

«Мятежный маг, преданный, оплеванный и изгнанный, возвращается из тысячелетней ссылки с новыми знаниями и старой ненавистью в сердце. Чтобы отомстить врагам и свергнуть их, он и его отчаянные союзники пойдут на все. Весь мир станет полем грандиозной битвы...»

3. Портреты. Мы представляем вашему вниманию подборку портретов для StarCraft'овских

юнитов. Надеюсь, все помнят, что «портрет» в старкрафтовском понимании — анимированное изображение юнита крупным планом, а не просто статичная картинка. В данную подборку включены лучшие образцы народного творчества, как измененные близзардовские, так и полностью новые. Обратите особое внимание на портреты героев **Рейнора** и **Кэрриган**. Первого заменяет прекрасно нарисованный негр (то есть, простите, афроамериканец), а Кэрриган — медичка в роли Infested Terran.

#22. Star Wars: Shadows of the Empire

Русскоязычный **трейнер**, работающий из командной строки и дающий доступ к содержимому save-файлов.

#23. The Sims

1. Очередная порция **предметов** симовской обстановки. Подвесные шарики для дискотеки, синтезатор, уменьшенные модельки зданий из SimCity и прочие скромные радости среднестатистического симо.

2. Три штуки самых отборных **скинов**.

3. И чтобы вы могли разобраться во всем том многообразии предметов, которые мы уже длительное время выкладываем на компакт, предлагаем воспользоваться утилитой **Object Viewer**.

#24. Ultima Online

Приятно сознавать, что круг интересов отечественных сетевых ролевиков не ограничивается «Диаблой». Ultima Online, несмотря на более чем почтенный возраст, пользуется у наших читателей высокой популярностью (кстати, ***в одном из ближайших номеров*** в разделе «Интернет» будет опубликована статья, напрямую связанная с миром UO). Посему мы решили выложить несколько полезных **программок**, облегчающих путешествия по виртуальной Британнии.

1. Auto Map — плагин, заменяющий стандартную карту на «продвинутую» автоматическую, на которой отображается положение игрока в данный момент.

2. Journal Converter — утилита для вывода абсолютно всех характеристик вашего героя в один текстовый файл.

3. Potion Calculator — настоящий подарок для алхимика. Рассчитывает, сколько каких ингредиентов потребуется для приготовления определенного зелья.

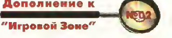
4. UO Screenshot Utility — программа для быстрого снятия скриншотов, запускается параллельно с игрой и при нажатии Print Screen сохраняет картинку.

#25. Unreal Tournament

Одно-единственная карта — DM Alpha Complex

Дополнение к №01 "Игровой Зоне"

Трехмерная вариация на тему PakMan'а под названием Pigpen. Бегаем по лабиринту маленькой розовой хрюшкой, собираем желуди и стараемся не попадаться врагам — лошадям, овцам и курам. Отдельной похвалы заслуживает озвучка — это супер! Скушав желудь, свинка хрюкает, а попав под ноги лошади, обиженно визжит.



Вторая пачка лучших скинов для **Winamp**. Как и в прошлый раз — ровно 35 штук.

Игровая Зона

Age of Empires II: The Conquerors
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal
Black and White
Command & Conquer: Tiberian Sun
Cossacks: European Wars (Казаки)
Counter-Strike
Diablo II: Lord of Destruction
Emperor: Battle For Dune
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Heroes of Might and Magic III
Insane
Kingpin: Life of Crime
Kohan: Immortal Sovereigns
Max Payne
Microsoft Train Simulator
Operation Flashpoint: Cold War Crisis
Quake III Arena
Red Alert II
Rune
Serious Sam
Starcraft
Star Wars: Shadows of the Empire
The Sims
Ultima Online
Unreal Tournament

Дополнения к «Игровой Зоне»

Pigpen, PieGates, 35 скинов для Winamp

Работы читателей "Мании"

Скины для WinAMP, карта для Heroes III и герои для Diablo II и Diablo II: LoD.

ДемоБлок

Демо-версии

много-чего...
...и не только!

Патчи

Counter-Strike, Dragonriders: Chronicles of Pern, Gangsters 2: Vendetta, Half-Life, Operation Flashpoint, Quake III, Throne of Darkness, Tribes 2

Тренеры

Railroad Tycoon Platinum Edition, Spider-Man, Virtual Pool 3, Nox v1.2, Conquest: Frontier Wars, Star Monkey, Red Alert 2 v1.006, Max Payne v1.01, Gangsters 2: Vendetta, Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, Final Fantasy 8 v1.2, The House of the Dead 2, Survival: The Ultimate Challenge, Abomination: The Nemesis Project, Ultimate Skate Park Tycoon

Deathmatch

UnrealXaosPack №04

DM-карты для Unreal Tournament

Quake III Arena

Мод HeadHunters

Unreal Tournament

Моды Otium и Strongelove V2

Counter-Strike

Бот — PODbot 2.5

Max Payne

Мод Blade Runner Novel Pt.1

Клубные новости

Демки с финала Кубка Pentium 4, а также с Российского пре-финала World Cyber Games

Компьютерные клубы России

По журналу

Rulezz&Suxx

Скриншот-галерея

Антихакер

CyberKit 2.5

КОДекс

Counter-Strike. Секреты в картинках

МатрицаПлюс

Голливуд отдыхает!, Военный конструктор

Территория разлома

Жажда Скорости, Минимум необходимого — максимум возможного: Оптимизация Windows 95/98/Me, OptiX, RAM Booster, Res Show и Tweaki... for Power Users.

Вне компьютера

Блок от "Ролеманcера": Advanced Dungeons&Dragons: Книга «Золото и Слава», модули от Citizen Games, Zarro RPG, Star Wars CCG, Статьи

Magic The Gathering

Мозговой штурм

Конкурс по Counter-Strike
Wallpaper-Штурм

Софтверный набор

Полезные утилиты

mIRC, Swish 2, Xteq X Setup 6.1

Сетевая защита

BlackICE Defender 2.5, DICE, SmartWhois 3.2

Раздел плагинов и обновлений

Dirty Little Helper, FAR Plugins, WinAMP plugins

Стандартный набор

Magic Trainer Creator, Magic Suitcase

ИнфоБлок

Заказ номеров "Мании"
Тех. поддержка
Статья "Время игры"
Инструкции/Информация





Дополнение к "Игровой Зоне" №03

Старенькая, но забавная игрушка PieGates — прицельное метание тортов с кремом в Билла Гейтса. За каждое успешное попадание, разумеется, начисляются очки.

Работы читателей «Мании»

1. Три скина для Winamp по мотивам Moorhuhn, Undying и Counter-Strike от читателя Real[MiF]MGN.

2. Карта для Heroes III от читателя Messiah. Называется — «Алкогольная Война»

3. Герой для Diablo II, Варвар RockMet, от читателя RockMet

4. Герой для Diablo II: LoD, Асассин Doro, от читателя Armon

ДЕМОБЛОК

Составитель "Демоблока" — Madl Divoff (mdivoff@igromania.ru)

Демо-версии

В этом раз не будем предрекать, какие демо-версии войдут на компакт. Тому несколько причин, излагать которые нет ни малейшего смысла. Загрузите оболочку компакта — и увидите, что есть и чего нет

Патчи

Данная подборка патчей забьет бедного момонта (о богатому — сильно попортит понты) своей уникальностью — мы попытались запихнуть ВСЕ САМОЕ-САМОЕ свежее и только что вышедшее в одну директорию. Подробное описание патчей (кто что делает, зачем и как его остановить) вы найдете на нашем компакт-диске.

Counter-Strike (+ATI Fix)
Версия: 1.3. Рейтинг: 4
Dragonriders: Chronicles of Pern
Версия: 1.1. Рейтинг: 3
Gangsters 2: Vendetta
Версия: 1.07. Рейтинг: 3
Half-Life
Версия: 1.1.0.8. Рейтинг: 4.
Operation Flashpoint Upgrade #2
Версия: 1.10. Рейтинг: 3
(можно и 2 балла: чудовищный объем).
Quake III point release
Версия: 1.30. Рейтинг: 4.
Throne of Darkness
Версия: 1.1. Рейтинг: 3
Tribes 2 v24834
Версия: v24834. Рейтинг: 3.

Рейтинги патчей

__Единица__ — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такие у нас вы увидите редко); __двойка__ — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен; __тройка__ — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию; __четверка__ — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомить; __пятерка__ — помимо исправлений патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию). Учитывается также __соотношение объема патча и его полезности__. Плюс заметьте, что по отношению к качеству




игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда править почти нечего — это хорошо) и пятерка (бесплатные бонусы — это всегда классно!).

Трейнеры

И снова, в очередной и, конечно же, не последний раз, предлагаю вашему вниманию свежую и актуальную подборку трейнеров.

Как всегда, указания по запуску стандартны: запустить трейнер, запустить игру, нажать комбинацию клавиш, получать удовольствие (денег, здоровья, по марде...).

И снова онлимитная жизнь, деньги и патроны.

И снова бой!

Кроме трейнеров в этой подборке вы найдете 2 редактора героев для Fallout Tactics: Brotherhood of Steel и Final Fontasy 8 v1.2.

И как всегда, перечислю список игр, трейнеры для которых лежат на диске:

Railrood Tycoon Platinum Edition, Spider-Man, Virtual Paal 3, Nox v1.2, Conquest: Frontier Wars, Star Monkey, Red Alert 2 v1.006, Max Payne v1.01, Gangsters 2: Vendetta, Follout Tactics. Brotherhood of Steel, Final Fantasy 8 v1 2, The House of the Dead 2, Survival: The Ultimate Challenge, Abamination: The Nemesis Project, Ultimate Skate Park Tycoon

DEATHMATCH

UnrealXaosPack №04

Как заведено, от сайта Unreal.Xaos.Ru пoставляется новая подборка лучших карт для Unreal Tournament. Все карты пребывают (в заключении) на нашем компакт-диске и укомплектованы профессиональными рецензиями за авторством сотрудников сайта.

Unreal.Xaos.Ru — отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке UnrealEngine. Здесь вы найдете профессиональные туториалы для обучения основам редактора уровней UnrealED, много интересных статей, большой выбор новейших дополнительных уровней для Unreal Tournament, а также многое другое — обои для рабочего стола, адреса игровых серверов в Интернете, свежие новости, дополнительные уровни, последние модификации, скины, модели и так далее. Адрес сайта: http://unreal.xaos.ru

Quake III: Arena

Моды

Head Hunters. "Кутришная" инкорнация мода, прославившегося еще во времена первого Quake. Отпиливаем врагам головы и несем их на алтарь. За это дают фраги. Враг может отобрать головы на пути к алтарю. Так что их, как и свою, надо беречь.

Unreal Tournament

Моды

Otium. Здоровье игроков самопроизвольно растет в процессе игры. Рост в зависимости от уже набранного "хелса" поразному: игрок с процентами меньше сотни будет получать 8 единиц здоровья в секунду, а его более "толстый" соперник, которому немного не хватает до максимума, — по единичке. Потолок в 199 единиц был вознесен на высоту в 400 у.е.

Strangelove V2. Редимер превращен в средство передвижения! Игрок может сесть на ракету и выстрелить, так сказать, самим собой. Летящая ракета легко поддается управлению, кроме того, с нее еще можно расстреливать противников из всех имеющихся стволов. Также, двигаясь на бреющем полете, можно собирать полезные вещи — оружие или броню.

Counter-Strike

Боты

Мы выкладываем на компакт русифицированную версию одного из лучших ботов для CS — PODbot 2.5. После ее установки чат и меню ботов заговорят по-русски.

Max Payne

Моды

Blade Runner Novel Pt 1 — первая часть ожидаемой "игроновеллы" по вселенной Blade Runner. Антураж уровня полностью взят из фильма — уходящие в темное небо многоэтажные махины, сверкание неоновых реклам, скользящие в высоте аэромобили... Ностальгирующим по электрическим овцам посвящается.

Клубные новости

Смотрите на диске демки с финала Кубка Pentium 4, а также с Российского пре-финала World Cyber Games.

Компьютерные клубы России!

На компакте вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Естественно, не обо всех, которые в России-матушке есть, а исключительно тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна. Смотрите в разделах *"ИнфоБлок"* и *"Deathmatch"* (для вашего удобства материал дублирован; можете не волноваться, больше места от этого на компакте он занимать не стал :)-).

ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx

Как обычно, на компакт идет подборка скриншотов из игр текущего выпуска R&S. Смотрите на здоровье!

Антихакер

CyberKit 2.5 — пинг, traceroute, whois, NSLookUp, QoD, NetScanner — это далеко не полный перечень функций программы. Универсальный комплект сетевых программ первой необходимости.

Вскрытие

Статья «Arcanum круглого стола»

Arcanun — удобная утилита для распаковки *.dot-архивов игры. Внутри cab-архива покоится еще одно утилитка-помощник. Arcanum's Undat.

КОДекс

«Counter-Strike. Секреты в картинках». Предлагаем вашему вниманию, не побоимся этого слова, ГИГАНТСКУЮ подборку пасхальных «яичек» для великой и неповторимой «Контры».

МатрицаПлюс

Статья «Голливуд отдыхает!»

Tutorial — файл, необходимый для компиляции уровней.

Статья «Военный конструктор»

Описание всех команд — материал прошлого номера и миссия-пример на тему описания брифингов с исходниками.

Территория разлома

Статья «Жажда скорости»

Статья «Минимум необходимого — максимум возможного. Оптимизация Windows 95/98/Me» плюс Freeware и Shareware-версии программ OptiX, RAM Booster, Res Show и Tweaki... for Power Users.

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"

Третий номер продолжается сотрудничество журнала "Игромания" и ведущего российского сайта "Ролемансер" *(www.rolemancer.ru)*, посвященного внекомпьютерным играм. Причем означенное сотрудничество ширится и крепнет, примером чему является то, что теперь, помимо модулей для настольных игр, на компакт выкладываются статьи, ранее публиковавшиеся на сайте "Ролемансера".

Файлы

Advanced Dungeons&Dragons Книга «Золото и Слава» повествует о самых известных отрядах приключенцев самого известного из официальных миров TSR — мира Forgotten Realms.

На основе системы d20. Компания Citizen Games выпустила четвертый сборник лучших любительских модулей уходящего года (предыдущие три размещены на октябрьском CD).

Zorro RPG. Компания Gold Rush Games известна двумя продуктами: ролевыми играми о средневековой Японии (Sengoku) и в Латинской Америке (Zorro). Перед вами — последняя. Движок игры базируется на знаменитой системе Fuzion (если вы никогда его не видели, то это еще один повод обратиться к данной игре). Но диске — light-версия правил и небольшое приключение.

Star Wars CCG. Продукция Decipher Inc. — коллекционная карточная игра по вселенной



Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

«Звездных Войн». Ее правила, содержащие массу иллюстраций, размещены на компакт-диске.

Статьи

Николай Пегасов, "Золотое яйцо". Юмореска, в которой повествуется о прохождении ролевой сессии по мотивам... "Курочки рябы".

Chaos Lord, "Настольный Fallout — Fallout PnP и настольный Fallout Tactics — Fallout: Warfare". Разобраны настольные варианты Fallout.

Николай Пегасов, "Forgotten Realms как учебник по истории цивилизаций". Обзор цивилизаций сеттинго в сравнении с реально существовавшими (или существующими) странами и народами.

Николай Пегасов, "Имена богов и героев Forgotten Realms". Коротко о пантеоне Forgotten Realms.

С подробной информацией о "Ролемонсере" вы сможете ознакомиться на компакте.

Magic: The Gathering

На компакте находится статья "Odyssey. То, что нас ожидает" от *Сергея Шадова*, представленная в полном объеме. Это — основное.

Помимо того, на компакте будут и другие материалы. Посмотрите. И вновь напоминаем, что в *"Софтверном наборе"* лежит программа Magic Suitcase, которая в обязательном порядке должна быть проинсталлирована у каждого поклонника Magic: The Gathering. Там надо смотреть карты, там! А не спрашивать нас каждый раз, где текст той или иной карты прочесть. Кстати, будет ли для него лежать апдейт с картами Odyssey, пока неизвестно; ждем его появления. Зато по Odyssey выкладывается спойлер — все карты в txt-формате.

Различное

Статья "Ролевое движение подняло голову. После чего снова опустило ее в тарелку с салатом". Автор — Мрак (http://darkritual.narod.ru). Это читательская статья, которая изначально была прислана Геймеру, а сейчас помещается на компакт. Вам будет интересно познакомиться с мнением автора.

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Конкурс по Counter-Strike

Конкурс был продлен до 15 октября. Компакт сдан в печать пораньше, поэтому последние карты, пришедшие на конкурс, все-таки будут на следующем. Таким образом, сейчас — предпоследняя партия. Напоминаю: ваши мнения учитываются, так что можете смело высказываться по адресу *counter@igromania.ru*.

Wallpaper-Штурм

Конкурс завершен. Последние пришедшие обоины и обоины-победительницы — на компакте.

Штурм мозгов

Подробности по конкурсам смотрите в рубрике *"Мозговой штурм"* в номере.

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Mad! Divoff (mdivoff@igromania.ru)
Для разогрева предлагаю несколько полезных утилит.

mIRC. Новая версия весьма популярного и очень удобного irc-клиента, позволяющая вести беседы во всех irc-сетках нашей необъятной планеты. В новой версии, как обычно, убраны свежеотловленные баги, добавлены новые и т.д.

Swish 2. Признайтесь, вы же всегда мечтали сделать себе красиво анимированную домашнюю страничку с кучей мультиков, спецэффектов и прикольных звуков, но никогда не приступали к ее созданию, поскольку не имели ни малейшего представления, как это сделать, так? Ваша проблема решена! С помощью Swish вы можете за считанные минуты создавать прекрасные флэш-анимации, не зная Flash!

Xteq X-Setup 6.1. У вас когда-нибудь было желание убрать эти гадкие пункты меню "Start" (или "Пуск") с глаз долой, подольше? А заставить Windows жрать не так много памяти, как она обычно хочет? Установите этот пакет и поставьте системе свои условия! (Главное — не перестараться...)

Далее идут три программы, которые мне хотелось бы представить одной связкой:

BlackICE Defender 2.5. На мой взгляд, один из самых лучших персональных файерволлов и отловлнвателей чужих пакетов, позволяющий оградить свой комп от атак и прочих некорректных действий;

DiCE. Декодер файлов пакетов, созданных программой-файерволлом BlackIce. Позволяет смотреть внутренности передаваемых пакетов на предмет полезной информации о взломщике;

SmartWhois 3.2. Программа, позволяющая опознать, какой сети принадлежит выловленный ip-адрес. Очень полезна для определения провайдера, через которого был выделен адрес атаковавшего, и принятия соответствующих мер.

Раздел плагинов и обновлений

Dirty Little Helper. Долгожданное обновление для маленьких грязных читеров, наконец-то появившееся после долгого затишья. Ставьте и ломайте!

FAR Plugins. Подборка самых свежих и полезных плагинов для FAR Manager, описание которого было в прошлом номере.

WinAMP plugins. Ну куда ж мы без него, мы без музыки — как без воздуха! А потому — обновления, плагины, шкурки и прочие полезности для этого популярного медиа-проигрывателя.

Стандартный набор

Magic Trainer Creator. Специальная утилита, предназначенная для "ломания" игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ах как сложно выиграть. Плюс необходимо игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики ***«КОДекс»***.

Magic Suitcase. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей Magic: The Gathering. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Проста и удобна в использовании.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИнфоБлок

1. Перечень номеров *"Мании"* с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах или на компакте).

ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.

2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке модов и демок для "Deathmatch". Статьи по редактору для Worldcraft, который нужен для создания карт под Counter-Strike.

3. Статья "Время игры" *Станислава Шульги*. Она публиковалась некоторое время назад и повторяется в виду того, что обсуждается в "Почте" нынешнего номера.

4. Информация о работавших над компактом, а музыке на компакте и о ролике (его помещение пока спорно, поэтому — если будет).

ДРАФТ

В директории /DOCS на компакте в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или чрезмерно глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится.

Для вашего удобства все разделы на компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мании". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось, разобраться в директориях не составит труда.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска ГЕЙМЕР (*gamer.sobaka.igromania.ru*).

Редакторы "Игровой зоны": АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН и ГЕЙМЕР
Составитель "ДемоБлока" и "Софтверного набора": MADI DIVOFF.
Программирование компакт-диска: ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС
Дизайн оболочки компакт-диска: ИЛЬЯ "J.B." ГАЛИЕВ

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■



ИГРУШКИ
innonics
ГНОМЫ
ТРУДНО
БЫТЬ
ГНОМОМ?
SBK
1С
snowball.ru
лучшие игры по-русски
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64.
(095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru
Sarcastic Rebel
retro_parrot@yahoo.com

Black & White: Creature Isles

Жанр: God-Sim ⊛ **Издатель:** Electronic Arts **Разработчик:** Lionhead ⊛ **Похожесть:** Black & White ⊛ **Системные требования:** PII-350, 64Мб, 3D уск ⊛ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ⊛ **Дата выхода:** Конец 2001 г.

Питер Мулине заготовил долгую и счастливую жизнь своему "черно-белому" чуду. В планах Lionhead на ближайшие полгода числятся целых два адд-она к Black & White, и если по B&W: Super Gods известно пока ничтожно мало, то подробности по Creature Isles потихоньку всплывают из глубока засекреченных недр EA.


Black & White: Creature Isles

Creature Isles не будет адд-оном в обычном понимании этого слова — с новыми картами, новыми существами и прочими заклинаниями. Это будет целое дополнение к миру B&W, гигантский, если хотите, патч, который до неузнаваемости изменит геймплей и привнесет в него несколько любопытнейших возможностей. Главная из них — возможность вырастить существо в настоящего индивидуума, который больше не будет нуждаться в воспитании, а сам начнет воспитывать себе подобных. Так, одной из новых целей игрока станет взращивание одного существа другим (забавная такая "матрешка" получается). То есть, наблюдая за вашими действиями, взрослый титан будет воспитывать себе друга, трогательного желтого цыпленка или неуклюжую маленькую утку. А превратится ли цыпленок в конечном итоге в любимца сельских детишек или станет страхолюдным бройлерам, плюющимся файерболами, зависит только от "воспитательских" способностей вашего существа. Эдакий симулятор в симуляторе.

Не обойдут адд-он и стандартные приправы: сюжетная линия B&W будет продолжена, ожидается несколько новых островов, а также совершенно уникальные типы существ, новые "национальности" селян и долгожданное футбольное поле в списке возможных строений! Кстати, диск с B&W стоит первой строкой в системных требованиях, так что если вы еще не имеете его, то немедленно бегите в магазин.

Black & White 2

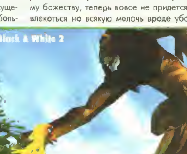
Жанр: God-Sim ⊛ **Издатель:** Electronic Arts **Разработчик:** Lionhead ⊛ **Похожесть:** Black & White ⊛ **Системные требования:** Не объявлены ⊛ **Мультиплеер:** Неизвестно **Дата выхода:** Не объявлено

Буквально на днях в Сети появилась первая информация и о полноценном продолжении Black & White, которое, оказывается, наряду с таинственным Project Dimitri (о котором неизвестно ровным счетом ничего) уже с полгода разрабатывается одной из команд-спутников Lionhead.

В Black & White 2 нас ждет совершенно новый движок, отчасти использующий наработки Project Dimitri. Возможности сего чуда будут поистине божественными: так, действие игры с островов перенесется на безразмерный материк, степень "увеличения" позволит чуть ли не разглядывать копошащихся в траве муравьев, а существа обретут "эмоциональную анимацию" и научатся говорить (!) слово, составленные из множества звуковых фонем, синхронно при этом шевеля губами и активно жестикулируя сообразно смыслу произносимого.

Геймплей также ждут значительные преобразования. Племена научатся воевать, а людишки из бессловесных болванчиков превратятся в индивидуумов с целым списком персональных параметров. Играк сможет влиять на внешнюю политику деревень, лично назначать воевод и старост и, вселяясь в грозных военачальников, лично вести армии на вражьи аулы.

Вообще, в Black & White 2 делается куда больший упор на стратегическую часть игры, нежели в оригинале. Нам, как верховному божеству, теперь вовсе не придется отвлекаться на всякую мелочь вроде уборки урожая или строительства новых домов. С этим отлично справится и ваше существо. К примеру, хорошо натасканный зверь сможет сам собирать совет сельских старейшин, распределять обязанности между крестьянами, раздавать ободряющие пинки ленивым строителям и разрабатывать планы по возведению боевых башен и рытью укреплений.


Black & White 2

Сроки выхода игры не определены даже примерно, однако Мулине в одном из интервью обронил фразу о том, что "для полного счастья нам нужен всего только год". Сделаем скидку на всякие опоздания... Значит, Рождества 2003-го?!

Codemasters Race Driver

Жанр: Автомобильный симулятор
Издатель/Разработчик: Codemasters
Похожесть: Codemasters Rally 2001
Системные требования: Не определены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Зима 2002 года

Австралийцы из Codemasters продолжают ударять автопробегом по бездорожью. После всевозможных раллийных чемпионатов настала пора замахнуться на святая святых — скоростные гонки.


Race Driver

В основе, как всегда, три золотых компонента гонок от Codemasters: улучшенный движок от Rally 2001, достоверная физическая модель и, конечно, гоночный чемпионат Australian Touring Car. Многочасовой гоночный тур (о Codemasters, как вы помните, никогда не делают скидок на реалистичность) пройдет по всем достопримечательным местам Австралии: Аделаиде, Филиппинским островом, Кольдерскому кругу, а некоторые трассы пролягут чуть ли не через саму Канберру.

Во время чемпионата вам вряд ли удастся обойтись одними лишь гоночными навыками. Мы будем самолично руководить подбором персонала гоночной команды: водителей, штурманов, ремонтных бригад и техников. Чемпионат проходит в режиме нон-стоп, так что не стоит забывать о таких параметрах подчиненных, как усталость или мотивация, а также вручную составлять точное расписание технических проверок машины и посменного дежурства пилотов и штурманов.

Перед гонками нам не один час придется провести в гараже, колдуя над балансировкой подвески и утяжеляя корпус свинцовыми чушками сообразно установленным правилам заезда. Короче говоря, памятуя о компетентности разработчиков в такого рода во-



Race Driver

прос, а также принимая во внимание необычайную скрупулезность проработки мельчайших деталей проекта, уже сегодня о Race Driver можно думать как о более чем достойном продолжателе линейки гонок Codemasters.

Diggles ("Гномы")

Жанр: Strategy ⊛ **Издатель:** 1C/Snowball **Разработчик:** Innonics/SEK ⊛ **Локализация:** Snowball Interactive ⊛ **Похожесть:** Dungeon Keeper, Creatures, Goblins ⊛ **Системные требования:** Не определены ⊛ **Мультиплеер:** Нет ⊛ **Дата выхода:** Осень 2001 года

Сладкая парочка Snowball/1C обрадовала нас последними новостями по поводу грядущей 3D стратегии Diggles (по-нашему — "Гномы"). Это веселая игра обещает слегка разбавить заупокойные настроения RTS последних месяцев долей здорового (а местами даже пародийного) юмора.

Судите сами: Фенрис, бывший сторожевой пес скандинавского бога Одина, сорвался с цепи, удрал с боевого дежурства и чинит безобразия где-то в подземном мире. Осерчавший Один решается послать на поиски беглеца отряд быстрого реагирования, состоящий из... гномов. И посылает. Однако вскоре выясняется, что усмирить злобного Фенриса можно, только посадив псину на выкованную из специального металла цепь. Как бывает в таких случаях, куски злополучного металла разбросаны по четырем мирам и ста подземельям, которые нам предстоит разведать и обустроить. Конечно, сменится не одно поколение гномьего народа, прежде чем появится возможность вернуть Одину его собачонку.

Игровой процесс выглядит как любопытный симбиоз между стратегическими изысками а-ля Dungeon Keeper и воспитательными заморочками в стиле Creatures. Изначально гномы будут полными неумехами, поэтому нам придется собственноручно обучать коротышек пользоваться горняцким инвентарем, варить в чугунных котлах питательные мухоморы, ковать оружие и доспехи, разучивать оборонительные приемы карате (!) и сражаться с разномастной подземной нечистью. Пока что не особо ясно, как именно будет выглядеть процесс "обучения", зато доподлинно известно, что где-то глубоко в душе все наши гномы — ужасные лентяи. Игрок будет выступать в роли эдакого подземного надзирателя: вовремя раздавать пинки отлынивающим от работы шахтерам-копателям, самолично наблюдать за строительством каждой подземной хижины, а также пристально следить за сытостью и довольством коротышек.

Игра будет протекать в четырех гигантских подземельях в разные временные эпохи. С позором изгнано постылое деление на "миссии" и "уровни". В конечном итоге нам обещают такую дикую помесь микроменеджмента и тамагочи с налетом скандинавской эпичности и стебового юмора, что просто становится не по себе. А ну как новое слово в жанре? Ждем конца осени.

Microsoft Flight Simulator 2002

Жанр: Flight Sim ⊛ **Издатель/Разработчик:** Microsoft ⊛ **Похожесть:** MSFS, Fly! 2, Pro Pilot **Системные требования:** Не определены **Мультиплеер:** Нет ⊛ **Дата выхода:** Осень 2001 года

Серия Microsoft Flight Simulator всегда считалась эталоном жанра, своеобразным законодателем мод в мире гражданских авиасимов. Дата вылета очередной части бесконечного сериала назначена на октябрь-ноябрь сего года.

Что нового приготовило нам Microsoft? Во-первых, совершенно иной уровень графики. Гражданским авиасимулятором предстоит раз и навсегда распрощаться с условностями: новый движок MSFS сможет одинаково четко рисовать как обширные земельные пространства, так и отдельные деревца в районе взлетной полосы. Такая же участь постигнет и злополучные "городо-текстуры": каждое строение, от жалкой лачуги до гигантского небоскреба, теперь будет выглядеть именно как строение, а не размазанное мип-мэппингом пятно где-то под крылом.

Из других нововведений: отныне MSFS будет щеголять такой удобной штукой, как Interactive Air Traffic Control System, позволяющей вести переговоры с операторами ЦУПа, не переключаясь в отдельный режим. Разработчики обещают чрезвычайно реалистичную проработку воздушного трафика, большинство параметров которого один в один скопировано с реальных летных планов американских линий гражданской авиации.

Планируется также точная симуляция повреждений различных летных систем, разнообразные погодные условия и, что весьма немаловажно в симуляторах подобного типа, подробный обучающий курс с базовым циклом уроков по основам аэродинамики и начальным принципам управления самолетом.

Sid Meier's Sim Golf

Жанр: Strategy ⊛ **Издатель:** Hasbro **Разработчик:** Maxis & Sid Meier **Похожесть:** Любая игра серии Sim **Системные требования:** Не определены **Мультиплеер:** Нет ⊛ **Дата выхода:** Начало 2002 года

Окончательно лишившись божьего промысла, последний форпост игровой индустрии пал к ногам Maxis — банды фокусников-иллюзионистов и содержателей блошиного цирка дрессированных симсов. Форпост звался Сид "Папа-Всех-Игр" Мейер. И почтим его память вставанием.

Почтили? Теперь к делу. Узкий зипун тамагочи-жанра долгое время сдавливал The Sims плечи и больно жал на живот. Maxis долгое


Sid Meier's Sim Golf



время пытались штопать проклятый тулуп адд-онами, а когда нитки стали заканчиваться, принялась латать игру полномасштабными заплатами-модулями. Про SimsVille слышали? Это симулятор "работы" пиксельных человечков (см. наше превью в седьмом номере). Теперь вот подошла очередь Sim Golf — симулятора "отдыха" тех же самых человечков. На руководство этим ужасным водевилем был спешно назначен отец Civilization — тов. Мейер. И началось...

Итак, Sim Golf, симулятор гольф-площадки для симуляторных человечков из The Sims на движке симуляторного городка SimsVille. Согласен, кошмарное сочетание. С самого начала мы имеем изгаженный консервными банками пустырь, мертвецки пьяного газонокосильщика Бобо и хрустящую пачку зелени в швейцарском Sim-банке. А еще у нас есть глобальная задача: расчистить пустырь, засеять его газонной травкой, нарыть лунок, нанести белой краской разметку, помочь Бобу опохмелиться и купить ему новую газонокосилку. Короче, создать свой собственный гольф-парк и заработать на нем кучу денег — все в традициях типичных Sim-игр. Но в чем же подвох, спросите вы?

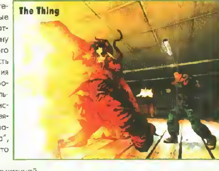
А вот в чем: посетителями вашего гольф-клуба станут ваши же симы, импортируемые прямиком из любого из трех адд-онов. А теперь бегите за валидолом: импортируются симы не только поодиночке, но и семьями, или сразу целым поселком. Приготовьтесь перенести зрелище чудовищной golf-party: на ваших зеленых лужайках сим-папы варварски машут клюшками по газонам, сим-мамы, расположившись на травке, перемалывают челюстями сэндвичи, а сим-дети дурачатся, топчут клумбы и играют в лошадь Буденного.

S.W.I.N.E.

Жанр: RTS ⊕ **Издатель:** Fishtank Interactive ⊕ **Разработчик:** Channel 42 ⊕ **Похожесть:** Ground Control, Earth 2150 ⊕ **Системные требования:** PII-366, 128Mb, 3D уск. **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Осень 2001 года

Право же, странные порой сюжеты выбирают разработчики для своих игр. Видно, кто-то из венгерской компании Channel 42 всерьез озабочен проблемой вселенского конфликта двух биологических видов — кроликов и свиней. В трехмерной стратегии S.W.I.N.E. эти достойные сельскохозяйственные животные устроят нешуточную войну с применением современного оружия. У обеих армий есть свои танки, БМП, артиллерия и даже бомбардировщики. Вооружение полностью уникально. Своим видом и характеристиками оно напоминает хозяев. У свинского вертолета надутая сплющенная "морда", а кроличьим танкам разве что ушей не хватает.

Война между свининой и крольчатиной будет в меру простой и безо всякой меры веселой. Перед каждой миссией закупаем необходимые припасы и технику. В процессе игры нам предстоится возможность оснащать юниты новым оружием и броней. По полю брани ездят тягачи, обеспечивая войска припасами и транспортируя подбитую технику к ремонтным станциям. Дурацкие машинки и танчики комично подпрыгивают на кочках, превращая войну в комедию. Зверушки весело рапортуют об успехах и неудачах, а также отчаянно переругиваются. Кролики верещат с ярко выраженным французским акцентом, а свиньи визжат с немецким (венгры мстят за оккупацию). Единственное, с чем шутить не собирается никто, это графика. Юниты недурно детализованы, а карты просто достойны аплодисментов — на количестве и качестве полигонов не экономили. Так что те, кого не смущают идеи кролико-свинячьего геноцида, смогут неплохо оттянуться, участвуя в этом забавном стратегическом водевиле.



The Thing

Жанр: Action/Adventure ⊕ **Издатель:** Universal Interactive Studios ⊕ **Разработчик:** Computer Artworks ⊕ **Похожесть:** Resident Evil, Alone in the Dark ⊕ **Системные требования:** Не объявлены ⊕ **Мультиплеер:** Нет ⊕ **Дата выхода:** 2002 год

В преддверии выхода ремейка **"Нечто"** — одного из лучших ужастиков восьмидесятых — девелоперское отделение Universal Studios вознамерилось порадовать нас одноименной игрой на тему. Сюжет The Thing (как нового фильма, так и игры) продолжит историю схватки отважных полярников со странным инопланетным существом на одной из изолированных исследовательских баз в Антарктиде. Завязка традиционна: отряд спасателей прилетает на поступивший с полярной базы сигнал бедствия и обнаруживает пустынный исследовательский поселок. Внезапно начавшийся буран мешает поднять в воздух вертолет, и десяток спасателей остается один на один с Нечто в лабиринте безжизненных коридоров базы.

The Thing обещает стать первым "психологическим" Action/Adventure за всю историю жанра. Кроме блуждания по базе, отстрела инопланетной нечисти в духе **Resident Evil** и стандартной для игр такого типа "головоломной" части нам предстоит внимательно следить за собственными коллегами-спасателями. Как это выглядит на практике, пока не слишком понятно, однако разработчики уже стращают всех: "Если что-то в поведении и речи вашего напарника кажется вам подозрительным — берегитесь: возможно, в него уже вселилось Нечто". Жуть!

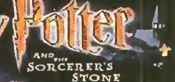
Довольно приятственные скриншоты сняты с X-Box версии The Thing, однако Universal Interactive клятвенно обещают выпустить PC-вариант чуть ли не одновременно с американской премьерой фильма, тогда как гнусным приставочникам придется ожидать аж до осени следующего года. Правильная, однако, тенденция. Уважаем. ■





Иван Гусев aka Nemezido
igusev@anego.ru





Harry Potter and the Sorcerer's Stone

ЖАНР Action/Adventure

Издатель: Electronic Arts /SoftClub
www.ea.com

Разработчик: KnowWonder
www.knowwonder.com

Похожесть: "Алик. Скоро в школу"

НЕОБХОДИМО: Не объявлены
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Не объявлены

МУЛЬТИПЛЕЕР: Нет

Дата выхода: Конец 2001 г.

Игра Harry Potter and The Sorcerer's Stone была впервые официально анонсирована на E3 2001. Это — первый скриншот, который представили журналистам.

Магия кракова. Благо, возможности движка UT позволяют эти красоты.

С тех пор как первая книга Джоан Ролинг стала бестселлером (на сегодняшний день общий тираж книг о *Гарри Поттере* превышает 100 миллионов экземпляров), акулы игрового капитализма не переставали думать о том, как превратить историю о юном волшебнике в хитовую игру. Первоначально Гарри Поттером заинтересовалась могучая корпорация Nintendo, однако в деле подписания контрактов проворнее оказалась Electronic Arts. В августе 2000 года компания заключила сделку с Warner Bros., киностудией, которая как раз приступала к съемкам полнометражного фильма по роману "Гарри Поттер и философский камень". EA подписала соглашение на разработку и распространение компьютерных и видеоигр сразу по всем четырем книгам о Поттере.

— Мы необычайно взволнованы тем, что через применение интерактивного волшебства в невероятный мир Джоан Ролинг станем частью феномена Гарри Поттера, **— сказал президент Electronic Arts Дон Мэтрик.**

Понимая, что говорит. Игра по мотивам о Поттере просто обречена на успех, даже если смысла в ней будет меньше, чем в лопнувшем шарике ослика Иа (том самом, который "входит и выходит"). Берегитесь, The Sims, вот верхом на метле летит Гарри Поттер!

Верхом на метле

Игра Harry Potter and The Sorcerer's Stone делается по одноименной книге госпожи Ролинг, которая впервые была опубликована в 1997 году. Если вы не знаете, о чем там идет речь, внимательно ознакомьтесь с предлагаемым курсом молодого бойца. Гарри Поттер — маленький волшебник. Его родители были убиты злым магом *Вольдемортом*, а сам Гарри уцелел, но попал по ПМЖ к своим придурковатым дяде и тете по фамилии *Дарсли*. Там он и прожил до одиннадцати лет, не подозревая о своих магических способностях. А в одиннадцать лет его пригласили учиться в необыкновенную школу — *Школу Волшебства и Чародейства Хогвортс*. Там у Гарри появились лучшие друзья — *Рон Уизли* и *Гермиона Грэйнджер*. Но сей раз они вместе столкнулись с Вольдемортом, который пытался украсть дарующий бессмертие *философский камень*, и вроде как победили злодея. Почему "вроде как"? Ну, надо же приберечь злодея для продолжения... В следующих книгах незадачливая троица еще не раз столкнется со злым магом и его приспешниками.

Вот такой, казалось бы, незамысловатый сюжет. Почему же тогда весь мир словно сошел с ума, а фанаты ревут, как стадо слонов, требуя немедленной публикации пятого романа о Гарри Поттере? Все дело в той непередаваемой атмосфере, которую удалось создать Джоан Ролинг в своих книгах. "Поттериада" — литература высшего качества, сочная и колоритная. Поэтому главной задачей создателей кам-

Мама Гарри Поттера

Джоан Кэтлин Ролинг родилась в 1965 году в Чипинг Сотберри, Великобритания. Свой первый рассказ о кролике по имени *Кролик* она сочинила в пятилетнем возрасте. В детстве одно время Джоан дружила с братом и сестрой по фамилии Поттер и утверждает, что с тех пор ей нравится эта фамилия. Ролинг выросла в тихую, веснушчатую, близорукую девушку, совершенно неспособную к спорту. Окончила университет, работала секретарем в организации Amnesty International. В начале 90-х годов Джоан перебралась в Шотландию, где стала изучать французский язык. Одновременно Ролинг начала писать роман, работа над которым заняла 5 лет. Книгу "Гарри Поттер и философский камень" она продала издательству Bloomsbury всего за 4 тысячи долларов. Затем, когда солидное американское издательство приобрело права на публикацию книги в США, Ролинг смогла оставить карьеру педагога и целиком посвятить себя сочинительству.

Книги английской писательницы Ролинг изданы на 28 языках в 115 странах.

В июне 1997 года "Гарри Поттер и философский камень" был опубликован. Роман имел феноменальный успех и был признан в Великобритании книгой года. Следующие три романа "Поттериады" повторили успех первой книги. На сегодняшний день книги о Гарри переведены *на 28 языков и изданы в 115 странах*. В России пока вышли только две книги из четырех, но и этого хватило для начала "Поттеромании". Всего Джоан Ролинг планирует опубликовать 7 книг о юном волшебнике. Пятый роман из серии предположительно будет носить название Harry Potter and The Order of Phoenix и появится в середине следующего года.

пьютерной игры о юном волшебнике было сохранить неповторимое обояние и атмосферу мира Гарри Поттера.

Harry Potter and The Sorcerer's Stone творят на легендарном движке **Unreal Tournament**. Однако любителей кровавых побоищ просят не беспокоиться: в Electronic Arts не собираются адаптировать бестселлер Ролинг так, как в свое время поступил с кэрролловской Алисой **Американский МакГи**. "Семейная игра" сулит больше барыша. Создатели HP ориентируются на публику не старше 14 лет. Это означает, что практически наверняка в игре не найдется места крови, а геймплей окажется прост и незатейлив. Зато атмосферы будет выше крыши.

— Мы очень близко сотрудничаем с Warner Bros., — говорит **Крис Грэм**, исполнительный продюсер проекта. — *Студия KnowWonder использует многие материалы фильма для создания ошеломляющей окружающей среды в игре.*

На E3 2001 демо-версию Harry Potter показывали... на Pentium 233 (!), так что системные требования ожидаются невысокие. Впрочем, движок UT отлично себя зарекомендовал, поэтому в обещанные графические красоты верится без труда.

Симулятор Гарри Поттера

Крис Грэм открытым текстом говорит о том, что главная задача игры — предоставить игроку уникальную возможность побыть в шкуре Поттера и испытать все, что испытал он. Приехать в Хогвартс, поиграть в квиддич (вид спорта волшебников, в который играют, летая на метлах), изучить магию. Шутки ради Harry Potter and The Sorcerer's Stone можно окрестить *"симулятором Гарри Поттера"*.

Всего в игре 25 уровней, многие из которых проходятся несколькими способами. Управление носит кодовое название "проще не бывает". Мышь и клавиатура, "вперед", "назад", "направо", "налево", "прыжок", "стрейф" и "действие". Возможно, к моменту релиза появится что-то еще, но пока разработчики успешно обходятся этими клавишами. Причем, чтобы геймплей не вызывал никаких затруднений даже у самых маленьких поклонников Гарри Поттера, они предусмотрели возможность выбрать в опциях "автопрыжок" и "автострейф".

В Harry Potter and The Sorcerer's Stone силен адвенчурный дух, так что готовьтесь к паззлам. Зачастую разобраться с паззлом можно будет только при помощи определенного заклинания. Быстро рисуешь мышью на дисплее определенный символ — получаешь магический результат. Возможность составить заклинания (или комбинации заклинаний) ограничена. Нельзя просто прогуливаться по Хогвартсу и пулять файерболами направо-налево, нельзя стянуть юбку с одноклассницы, используя дар телекинеза. Магические способности Гарри активизируются только в определенных локациях. Жаль, конечно, но чего вы хотели — игра-то предназначена прежде всего для детей.

Без волшебной палочки — никуда. Не ровен час, враги появятся.



Итак, что мы имеем в результате? Harry Potter and The Sorcerer's Stone будет довольно незатейливой адвенчурой от третьего лица, нацеленной на аудиторию не старше 14 лет. Однако скорее всего ее купят все поклонники историй о Поттере, независимо от возраста. Учеба в Школе Волшебства Хогвартс, изучение заклинаний и даже гонки на метлах — за такие вещи фанат Гарри готов душу продать. ■

Harry Potter на большом экране



Из-за плотного съемочного графика у 12-летнего актера Дэниеля Рэдклиффа (исполнителя роли Гарри Поттера) возникли проблемы со школой. В Хогвартсе, понимаете ли, математику не преподают.

Права на экранизацию книг **Джоан Ролинг** были приобретены кинокомпанией **Warner Bros.** уже несколько лет назад, однако непосредственно к съемкам приступили лишь в октябре 2000 года. За право снимать фильм по **Harry Potter and The Sorcerer's Stone** боролись лучшие режиссеры Голливуда, включая **Стивена Спилберга, Терри Джиллиама, Вольфганга Петерсена** и **Криса Коламбуса**. Спилберг прочил **Хэйли Джоэла Осмента** (мальчик из **"Шестого чувства"**) на роль Гарри Поттера, но продюсеры забраковали его кандидатуру и Спилберг перестал интересоваться проектом. В итоге съемки фильма доверили Крису Коламбусу, на чьей совести такие картины, как **"Один дома"**, **"Мачеха"** и **"Мисс Даутфайр"**. Тот просмотрел пару тысяч мальчиков, пока не остановил свой выбор на 12-летнем **Дэниеле Рэдклиффе**. Из известных актеров в фильме появятся **Ричард Харрис** (профессор Дамблдор), **Джон Клиз** (привидение Почти Безголовый Ник), **Ян Харт** (профессор Квиррел), **Алан Рикман** (профессор Снейп) и **Роберт Колтрэйн** (Хагрид).

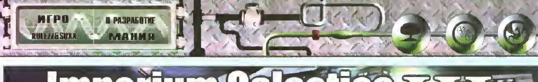


16 ноября в кинотеатрах США начнут показывать Harry Potter and The Sorcerer's Stone. Высший священник *Британского общества белых ведьм и колдунов* сообщил, что наложил проклятье на фильм, искажающий правду о волшебниках, и надеется, что картина провалится в прокате. Впрочем, это маловероятно. Создатели Harry Potter and The Sorcerer's Stone уверены в успехе. Сценарист **Стив Кловс** уже работает над сценариями фильмов-продолжений (Warner Bros. имеет права на экранизацию первых четырех книг о Гарри Поттере).

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Если иногда вы смотрите на метлу в доме и жалеете, что она не является средством передвижения, Harry Potter and The Sorcerer's Stone — ваша игра!

Процент готовности 80%



Imperium Galactica III: Genesis

Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onego.ru

ЖАНР RTS

Необходимо: Не объявлены
Желательно: Не объявлены

Издатель: CDV Software Entertainment AG
www cdv.de
Разработчик: Philoslabs Entertainment
www.philoslabs.com
Похожесть: Moster of Orion, Stor Trek: Armada, Hameworld

МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ

Дата выхода: Начало 2002 г.

2040 год. Все силы человечества брошены на покорение космоса. Космос, в принципе, не протестует, а так — тихонько скулит и помаленьку покоряется. Земные мегакорпорации дерутся за будущие инопланетные колонии с тем же рвением, с каким конкистадоры завоевывали Мексику и Перу. Одна за другой стартуют экспедиции в далекие миры. Отыскиваются симпатичные планетки и тут же огораживаются забором с грозной надписью "Посторонним вход воспрещен. Частная собственность".

Мне уже за шестьдесят. Волосы поседели, половина зубов — протезы, но я держусь молодцом. Сбылась мечта: я стал капитаном небольшого космического флота. Работаю на Корпорацию уже больше тридцати лет, колонизирую планеты, пока на них не положил лапу кто-нибудь другой. Еще на Земле, отправляясь в космическую Тмутаракань, я решил: "Этот рейс — последний. Пора на пенсию".

Как я ошибался! Когда мой флот вернулся в Солнечную систему, выяснилось, что Земля оккупирована инопланетянами. С захваченной планеты ускользнул лишь один космический корабль с людьми. Кто они — я не знаю, но моя задача — найти их. А потом надрать космическим недоноскам их инопланетные задницы!

Граждане! Все как один — на защиту Земли!

Микроменеджмент отошел на второй план. Красочные бои в космосе — вот то, что ждет нас в Imperium Galactica III.

На первый взгляд не разобрать, в Солнечной ли системе мы находимся. В Imperium Galactica III для освоения доступны свыше 100 планет.

Ради жизни на Земле

Первая часть космической стратегии в реальном времени Imperium Galactica появилась на свет еще в 90-х. Помню, ее хвалили, а вот за что — как-то запамятовал. Imperium Galactica II: Alliances вышла на четырех дисках в начале 2000 года и также имела определенный успех. Играть можно было за три различных расы: *Solarian Empire* (люди), *Kro'hen* (раса инопланетян-воинов) и *Shinari* (раса инопланетян-торговцев). Люди пытались открыть секрет бессмертия, ради чего перепахали всю вселенную вдоль и поперек, инопланетяне стремились поставить под свой контроль чужие территории. Мультиплеер присутствовал (очевидно, для галочки), но никто в него не играл. Нельзя сказать, что Imperium Galactica II разошлась миллионными тиражами, но количество проданных копий оказалось вполне приемлемым для запуска в производство третьей части игры.

Со сменой издателя и разработчика (права на серию перешли от Infogrames к немцам CDV Software, а создает третью часть венгерская команда Philoslabs Entertainment) в мир Imperium Galactica пришли серьезные изменения. Можете попрощаться с возможностью выбирать расу и заодно с мультиплеером. Интересно знать, в угоду чему принесены такие жертвы? По словам разработчиков, в Imperium Galactica III: Genesis основной упор делается на сингловую часть, а право на выбор расы проигнорировано ради жизни на Земле. В прямом смысле. Поскольку главной целью считается изгнание монголоинопланетных поработителей, то будьте добры сражаться на стороне землян. Нам предатели не нужны. Представителям внеземных цивилизаций в Imperium Galactica III играть строго не рекомендуется.

Что касается мультиплеера, то его присутствие изначально планировалось, но затем он был отправлен под нож из стратегических соображений. Разработчики решили поразить наше воображение эпической сингловой частью, а до многопользовательской игры как-то руки не дошли.

Природа, как известно, не терпит пустоты. Тут убрали, там добавили. В нашем случае особо радоваться нечему. Imperium Galactica III остается игрой "4X", а именно: *exploration* (исследование), *extermination* (истребление), *exploitation* (эксплуатация) и *expansion* (расширение). Однако особый упор делается на недюжинной силы сюжет и тактические элементы. Микроменеджмент справедливо отправлен на задворки. Добыча ресурсов и апгрейд автоматизированы. Дизайнер игры Золт Нюлази (спасибо мамепапе за имя и фамилию) сравнил баланс между стратегической и тактической частями Imperium Galactica III с Shogun. То есть империя развивается в пошаговом режиме, а сражения разворачиваются в реальном времени. Но ход битвы в первую очередь влияют оружие, броня, сила двигателя и некоторые вспомогательные системы кораблей. Остальное — вторично.

Смотрите и завидуйте

Графика не впечатлит разве что слабовидящего. Свидетели демонстрации возможностей Imperium Galactica III на сентябрьской ECTS лишь кивали головами, как китайские болванчики, и лепетали по-своему: "Халасо! Халасо!"

Знакомая планетка. Уж не Земля ли это?

Модели космических кораблей получили на ужин двойную порцию полигонов (от двух до пяти тысяч на корпус). Все, что может быть предельно детализировано, — предельно детализировано. Все, что может быть максимально красиво, — максимально красиво. Местная камера мало чем отличается от камеры из Homeworld — ее тоже можно вращать вокруг звездолетов в поисках оптимального ракурса.

А вот парк звездолетов поначалу разочаровывает: он включает всего лишь пять моделей. К счастью, все они поддаются настройке и апгрейду — прямо как в MechCommander, так что человеку с фантазией есть где развернуться. Тут брони добавить, здесь двигатель заменить, в связи с освоением нескольких новых технологий кораблю-флагману необходим полный тюнинг.

Одновременно можно управлять флотом, состоящим не более чем из десяти звездолетов. Количество отдано на растерзание качеству. Долой пушечное мясо! Чтобы победить, важно управлять действиями каждого корабля флота — любой из них может поставить финальную точку в сражении. Пилоты звездолетов выступают в роли советчиков, однако им не стоит полностью доверять. Зачастую они дают абсолютно противоречивые рекомендации, и вам решать, прислушаться ли к кому-то из них или же наплевать на всех и поступить по-своему.

Флот можно выстраивать в различные формации, часть которых предназначена для атаки, другая — для обороны.

Релиз немецкой версии Imperium Galactica III намечен на католическое Рождество. Что касается англоязычной версии, то она попадет на прилавки магазинов по обе стороны Атлантики в начале следующего года.

☆☆☆

Подводя итоги (куда же без них?), надо признать, что Imperium Galactica III: Genesis вряд ли станет новым мессией космических стратегий. Количество новшеств ограничено, мультиплеер отсутствует, миссий всего десять, никаких сюрпризов не ожидается. Одним словом, не шедевр. Они (шедевры) редки, как новые альбомы Massive Attack, чаще приходится довольствоваться середнячками. Imperium Galactica III — тот самый середнячок, но ничего плохого в этом нет. Иногда, знаете ли, и "Хенесси" не катит, а винный напиток "Петрович" приходится в самый раз. Мысль ясна? То-то же! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Определенно.
Если не мы, то кто же еще защитит Землю от зеленых большеголовых уродцев?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Джаз и Фауст

Пятнистая Рысявка
Rysiavka@hotmail.com

Где солнце бьется золотою рыбкой
На голубой ладони океана,
Где миром правит женская улыбка
И звонкий пламень полного стакана.
В. Некипелов, «Памяти А.С. Грина»

ЖАНР	Квест
Издатель:	1С, www.1c.ru
Разработчик:	"Сатурн плюс"
Похожесть:	EFMI4, Broken Sword 2
Дата выхода	Осень 2001 г.
МУЛЬТИПЛЕЕР:	НЕТ
	P200-MMX, 32Mb, Riva TNT
	PII-450, 64Mb

Эта статья посвящена выходу нового квеста. «Тоже мне новость! Вот удивили!» — ехидно скажете вы. Реакция вполне обоснованная — ведь не меньше половины игр, выпускаемых отечественными разработчиками, принадлежат к этому жанру. И происходит так вовсе не потому, что в стране живут поголовно квестоманы. Просто страна у нас такая — нет денег на три года работы над хорошим 3D движком, но зато есть богатые мультипликационные традиции. И пласты фольклора, по мощности сравнимые с залежами угля в Донбассе. А потому прилавки заполнены рисованными, без технических изысков, играми, которые пользуются спросом за счет прикольного содержания. Геймплей в них — это прохождение завернутого вне смешного сюжета, разгадывание чуть шизонутых (как и вся наша жизнь) головоломок, которыми щедро нашпиговали игру авторы, и все это под забавные шуточки, которыми по ходу дела обмениваются мультяшные персонажи.

Но проект, о котором идет речь, не из рядовых. В отечественном квестостроении грядет событие, сравнимое по масштабам со спуском со стапелей первого советского атомохода «Ленин». Воронежская фирма «Сатурн плюс» собирается выпустить первый российский трехмерный квест!

Как и полагается во всяком приличном квесте, локации сначала отрисовываются вручную и лишь потом "переносятся" на компьютер.

Терра Инкогнита в 3D

Работа над игрой идет уже полтора года, движок стали писать еще раньше, а сценарий возник аж в 1998 году. Вот что говорят разработчики. *«Наш движок сильно напоминает «Alone in the Dark IV». Трехмерные персонажи перемещаются на заранее отрендеренных фонах. Движок поддерживает различные спецэффекты: дым, туман, огонь, объемный свет, правильные тени от персонажей. Также есть смена дня и ночи».* Причем, надо заметить, все это можно будет наблюдать на более чем средненькой машине. Надеюсь, эффект от наблюдения будет тоже более чем средненьким. Пока можно тешить себя разглядыванием приятных, хотя и чуть мрачноватых скринов.

«Всего игрок побывает в пяти областях и увидит немало интересного — восточные города, таинственные развалины и подземелья, чудовищ и туземцев, оазисы и караван-сараи, а также попутешествует по пустыне и морю. Всего в «Джазе и Фаусте» 85 экранов, 59 персонажей, не считая животных, а количество предметов, доступных игроку, переваливает за сотню. Некоторые предметы можно комбинировать». Звучит неплохо, хотя этого "всего" не так уж и много по современным меркам.

В качестве основного (и, похоже, единственного) средства управления выбрана мышь. *«Игровой интерфейс очень прост — даже инвентарь всплывает по клику. Вообще, все управление персонажами осуществляется с помощью мыши».* Ну, нам большего и не надо. Тем более, что никаких элементов экшена в игре не будет — герои могут заплутать, но не погибнуть.

Джаз и Фауст — Сусанины или Колумбы?

Для необычного проекта были выбраны необычные персонажи. Все прежние герои отечественных квестов были априори знакомы народу по "фольклору" — Василий Иванович с верным Петькой, Холмс с его любимым «Это элементарно, Ватсон», Колобки со своим редким полосатым слоном и даже наш Агент, похожий, как брат-близнец, на их Джеймса Бонда.

Итак, Джаз и Фауст — пара непонятно откуда взявшихся персонажей с экзотическими и ни о чем не говорящими именами. Самое забавное, что сценарий так долго ждал своего часа, что даже разработчики игры забыли, с какой радости мамаши Фауста и Джаза (точнее, это папаша, и он один — сценарист Алексей Никаноров) нарекли своих чад именно так. Понятно только, что ни к Гете, ни к фауст-патронам, ни к Гленну Миллеру и иже с ним происходящее отношения не имеет.

Завязка игры напоминает сюжет романа Александра Грина — открытый всем ветрам портовый город Эр-Эльп, где стоят в гавани суда, шляются контрабандисты и искатели приключений, пьют в тавернах матросы и рыбаки. *«Отправная точка сюжета — преступление, совершенное в одном портовом городке под названием Эр-Эльп. Джаз в это время сидит в тюрьме за контрабанду джина и слышит упоминание о сокровищах, спрятанных в Мертвом Городе, что посреди пустыни. Выйдя из тюрьмы, Джаз обнаруживает, что совершенное преступление и сокровища — звенья одной цепи... Несколькими днями ранее капитан Фауст, связанный контрактом с одним клиентом, отказывает некой девушке в просьбе перевезти ее на восток, в Хаэм. Девушка уплывает на другом корабле, капитан ждет, но клиент так и не появился. Потом выясняется, что клиент убит. Фауст, влюбившись в незнакомку, пытается ее найти, но порт уже закрыт на время расследования убийства».*

Как видите, игра и вправду трехмерна — статичные бэкграунды и полигональные персонажи, прямо как в последнем Monkey Island.

Романтик Фауст чертами лица напоминает капитана Блада из книг Сабатини. Интересно, не оттуда ли взят образ?

Преступление, древние клады, загадки — завязка напоминает Broken Sword 2. Только там героев занесло в Южную Америку, наш же путь лежит на Восток. Не тот, который сейчас, а древний Восток — загадочное, как мы знаем, место, где рвутся причинно-следственные связи, исчезает логика и перестают действовать законы физики. Именно там можно найти древний клад, или бутылку с джинном, или (каждому свое) обрести настоящую любовь. Короче, надоел серый быт — езжайте на Восток.

Что именно вы найдете на этом Востоке, будет зависеть от того, за кого вы играете, поскольку геймплей «Джаза и Фауста» не совсем обычен для игры с двумя героями. Разработчики отвергли традиционный подход (вроде того, что был в приключениях Ларри — когда мы по очереди играем то за него, то за его подружку Патти). «Джаза и Фауста» скорее можно переименовать в «Джаз **или** Фауст» — по сути, мы имеем две игры в одной упаковке. Играя за одного из них, мы встретим по ходу дела и второго. Но — как обыкновенного NPC.

«Джаз и Фауст видят одни и те же события по-разному, у них разные мотивы и стиль поведения. Джаз — авантюрист, занимающийся контрабандой, его с такой силой манит блеск золота, что даже легкий намек на сокровища бросает его в гущу приключений. Фауст — романтик, которого способен увлечь мимолетно брошенный женский взгляд. Вопреки воле, он оказывается втянут в цепь загадочных и невероятных событий. Интересно, что одни и те же события Джаз и Фауст видят каждый по-своему и, встречаясь, часто не понимают друг друга». Впрочем, вариации точки зрения не отменяют схожести диалогов и линейности сюжетной линии.

Геймплей «Джаза и Фауста» *«традиционен для подобных игр — поиск предметов, их применение, решение головоломок».* Сами авторы считают, что встречающиеся в игре загадки вполне *«логичны и не отнимут у искушенного игрока более 10-15 минут».* Кстати, загадок немало — иногда по пять на одном экране. Впрочем, большой убежденности в том, что даже дружащий с головой игрок сумеет сам преодолеть все трудности, у создателей нет. Короче, будем, как Колумбы, открывать новые земли и блуждать по ним, как Сусанины. Традиционное русское времяпрепровождение.

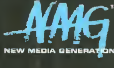
Появится «Джаз и Фауст» в конце осени, как быстро — зависит от бета-тестирования. Графика закончена полностью, осталось немного доделать озвучку и часть роликов. Воронежские разработчики уверены в том, что игра получится интересной настолько, что уже сейчас имеет смысл думать над продолжением. ■

Ну не красота ли?.. На корабле не хватает лишь алых парусов...

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

**Будем, конечно.
Главное — чтобы при переходе в 3D традиционный блин не стал авангардным комом.**

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%



NMG™
NEW MEDIA GENERATION





Пятнистая Рысявка
Rysiavka@hotmail.com

Patrician II

А я море плавают медузы,
Кораблик борется с волнами.
Но край земли везет он грузы,
Чтоб на краю земли забот не знали...
М. Щербаков

ЖАНР: Экономическая стратегия

НЕОБХОДИМО: PII-233, 32Mb
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PII-400, 64Mb, 16Mb Video

Издатель: Strategy First www.strategyfirst.com
Разработчик: Ascaron Software Publishing Gmbh www.ascaran.com
Похожесть: Merchant Prince, Imperializm
Сайт Игры: www.strategyfirst.com/patrician/patrician-eng.htm

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет
дата выхода: Октябрь 2001



Намецкая фирма Ascaran Software была аснавана дисять лет назад, 8 августа 1991 годи, а год спустя они выпустила свою первую игру — экономическую стратегию Der Patrizier — «Петриций». Игра имела успех, она разошлась огромным тиражом и несколько месяцев держала первое место и жанре. Теперь Ascaron готовит к выпуску продолжение своего единственного хита — вот-вот на прилавках появится Patrician II. Похоже, игру ждет успех — одни только немецкие дилеры заказали 150000 дисков.

«Патриций II» — "игра смешанного жанра", так ее определяют сами создатели. Она включает в себя торговлю, экономику, битвы на море и дипломатию. На дворе — XIV век.

Драгоценным золотом набивай карманы!

Вы начиноете игру мелким купцом, который влодеет одним утлым суденышком Что не мешоет вам зомохнуться но вполие достойную цель — возгловить *Ганзейскую гильдию* или хотя бы стоть мэром родного городо. Гонза — это торговый и политический союз северных немецких городов во глове с Любеком, просуществововший до 1669 годо. Основное зонятие — посредническая торговля между Северной, Зопадной и Восточной Европой от Новгорода до Лондоно

Вместе с вами игру ночинают еще семь игроков или AI. Кто первый розбогатеет и стонет мэром — тот и победил Коким именно способом — невожио, ибо не только но войне и в любви все средство хороши. А способы бывоют розные. .

Если станете мэром — готовьтесь не только к праздникам! Пожар поедает здания, оставляя лишь обугленные каркасы.



Основное воше зонятие — это торговля. В Patricion II есть дво десятка товоров· дешевоя соль, дерево, чугун, рыбо, скобяные изделия, кожи, керомика и тому подобное. Но детольно прорисованной корте розбросоно порядко дводцоти городов — от Новгородо до Лондоно. Вожно то, что кождому городу для нормальной жизни нужны все (!) дводцоть розновидностей товоров. А производить кождый город может не более десяти видов продукции. Привезти остовшиеся — зодача купцов Есть товары, невыгодные для торговли, но необходимые для коких-то других целей. Ток, тяжелое и дешевое дерево прибыли не доет, ио если вы зотеяли строительство — придется возить и дерево.

Если в городе существует дефицит кокого-то товара, люди ночиноют роптать, и тогда учость стать мэром вом не светит. К слову, нород "розбит" но три котегории — бедные, средний клосс и богочи, и для удовлетворенности им всем нужны розные продукты Скожем, богатые пьют вино, о бедные — пиво.

Естественно, вожио не только достовить товар, но и получить прибыль Цено покупки и продожи сильно колеблется и зовисит от нополиения склодов в городе донным видом продукции. Сомый дефицитный товор отоброжоется но корте рядом с нозвонием городо. Вот только проблемо — вোши конкуренты тоже видят эту информоцию, и если их коробли ближе к цели, они могут опередить вос. Чтобы иметь полные и свежие донные о состоянии дел в городе, нодо открыть том предстовительство или постовить в говони короблъ. Кроме рейсов "но овось" можно брать



ие столь прибыльные, но гарантирующие определенный доход контракты на доставку грузов в мэрии. Только выполнять их надо быстро.

В игре существует масса причин, которые могут помешать вам вовремя доставить товар в город. Шторм замедляет плавание и повреждает судо. Если матросы решат, что слишком много работают, они могут поднять мятеж. В море на ваш флот могут напасть другие игроки или даже нанятые ими пираты. Естественно, в игре предусмотрены и способы защиты от подобных напастей. Существуют четыре вида различных кораблей, каждый из которых можно усовершенствовать — допустим, усилить вооружение за счет уменьшения емкости трюма. На суда можно нанимать капитанов с различным опытом (естественно, и суммы за наём будут разниться). Можно увеличивать экипаж и вооружать его.

Если вам скучно заниматься торговлей, ударьтесь в политику. Способ повысить популярность среди жителей — вкладывать деньги в развитие города. Вы можете строить все — от колодцев до церквей. Постройте дом, и вы не только приютите бездомных, но и станете получать арендную плату. Предприятие дает возможность производить какой-то товар, но необходимо будет обеспечить подвоз сырья. Например, для изготовления скобяных изделий нужны чугун и дерево. Церкви и больницы поднимают репутацию. Наконец, можно закупить много еды и горячительных напитков и устроить карнавал накануне выборов в мэры. Которые, кстати, происходят каждый год.

Политика в Patrician II, как и в жизни, может стать делом весьма грязным. Можно заняться подкупом влиятельных лиц. Можно нанять пиратов, чтобы они нападали на ваших конкурентов и грабили их. В случае успеха пираты будут делиться с вами добычей. Если очень чешутся руки, можете сами поднять Веселого Роджера и выплыть на рейд за сокровищами. Можете дать взятку чиновникам, чтобы они обвинили конкурентов в преступлениях, которых те не совершали, и опечатали их склады. Только учтите: если вас поймают на каком-нибудь из неблаговидных дел, то сразу потащат в суд. А если осудят, то серьезно оштрафуют и посадят за решетку на приличный срок. Правда, и тут есть выход — можно подкупить судей...

А мачта гнется и скрипит

Морские сражения сильно напоминают те, что были в **"Пиратах"**. Они проходят в реальном времени. При маневрах учитываются парусность и ветер. Эффективность стрельбы зависит от количества вооружения на корабле, расстояния до цели и типа пушек, которыми он оснащен.

Возможен абордаж. Тогда исход боя будет зависеть от численности и вооружения вашей команды — чтобы выйти победителем из схватки на море, не стоит экономить на мечах и арбалетах для экипажа на берегу. Весь процесс управления рукопашной сводится к быстрому щелчканью мышью. Победа над пиратами поднимает репутацию. И последнее, что можно сказать о морских сражениях: для пацифистов и особо нервных в игре предусмотрен компьютерный расчет исхода битв.

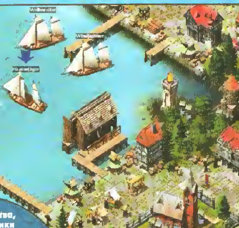
Когда начинается битва, масштаб графики меняется так, чтобы все суда флотилии оказались ... экране. Теперь ваш... эффективное упра...



Кипящий XIV век

Начало XIV века — время бурное, как нельзя лучше подходящее для компьютерной игры. Смотрите сами: в Париже жгут рыцарей-тамплиеров, в Японии товарищ Такауджи Асикага объявляет себя новым сегуном, на Руси Иван Данилович Калита помогает татарам усмирить Тверь, в Азии Железный Хромец Тамерлан огнем и мечом выжигает свой след в истории, а в Германии Тевтонские рыцари, устав от жары Святой Земли, решают «цивилизовать» своих соседей — язычников пруссов, жмудь и ливов. Но, несмотря на столь кровавое историческое полотно, в Patrician II почти не будет войны.

Гавань с маяком. Над нижним судном надпись — "охотник на пиратов".



Готика в 32-битном цвете

Судя по скринам, графика в Patrician II устарело, но не фатально. 32-битный цвет, разрешения вплоть до 1280x1024, туман, облака, волны, реалистичные тени. Это, конечно, не "Корсары", но все равно симпатично. Кстати, у каждого города в игре — своя музыка, а жители отличаются по внешнему виду.

К сказанному можно добавить немногое. В игре есть разные уровни сложности. И поскольку экономические стратегии — это не тот жанр, где надо суетиться, как мышь под метлой (все-таки любители таких игр большей частью люди раздумчивые), в «Патриции» есть возможность перехода в пошаговый режим.

Хотите увидеть больше — сходите на свежеоткрытый сайт игры. А лучше идите в магазин. Вероятно, к моменту выхода этой статьи игра уже появится на прилавках. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра явно на любителей "Империализмов" и уже с ними, но им, любителям, должна понравиться.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 95%

Родившаяся в прошлом номере журнала рубрика "В центре внимания" за прошедший месяц окрепла, научилась ходить и даже немного разговаривать. В текущем выпуске встречайте целых пять сверхожидаемых проектов! Из них особо хотелось бы отметить Unreal II, статья по которому в определенном смысле является эксклюзивом (почему — читайте ниже), и разобранные до косточек четвертые "Герои" — этот текст рекомендуется изучать лишь знатокам серии, прочие же рискуют ничего в нем не понять. И впервые в "Игромании" мы публикуем информацию о новом проекте Id Software, известном под кодовым названием Doom III. Проект отличный, спору нет, но известно о нем до обидного мало; кроме того, все имеющие хождение в Сети скриншоты сняты из трейлеров, а вовсе не из игры, чем и объясняется их сверхнизкое качество. Но лучше хоть какая-то информация, чем дырка от бублика, так что читайте.

Все игры, попавшие в ловушку "Центра внимания", сопровождаются подборкой скриншотов. Ищите их на компакте!

ALIENS VS PREDATOR 2

Олег Полянский (*rod@igromania.ru*)

Жанр: 3D Action
Издатель: Sierra
Разработчик: Monolith
Дата выхода: Не объявлена
Системные требования
Необходимо: PIII-450, 128Mb, Riva TnT 2
Рекомендуется: PIII-700, 256Mb, GeForce2

Новостей из мира AvP предостаточно. Одни из самых интересных, на мой взгляд, касаются персонажей, с которыми вы встретитесь в игре. О некоторых из них мы уже писали в превью ("Игромании", №8), а о других на тот момент просто не было информации. Теперь она появилась.

Роли распределены

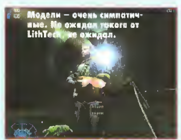
Прежде всего — сообщение для тех, кто не очень любит бродить по темным коридорам в одиночку: на некоторых уровнях к игроку будут присоединяться колониальные морпехи,



Один из "новых" видов Чужих — Dog Alien.

помогающие зачищать местность от Чужих и Хищников (разумеется, если вы сами играете за морпеха). Как сообщает сайт PlanetAvP, тиммейты будут разных форм и размеров: белые, негры, азиаты и даже испаноамериканцы. Само собой, для пущего разнообразия и реалистичности. Сведения о том, можно ли будет ими командовать, достаточно противоречивы. Имеются также слухи о том, что у Чужих и Хищников тоже могут быть коллеги по команде! Однако если по отношению к Чужим это звучит правдоподобно, то насчет Хищников у меня большие сомнения — ибо известно, что эти ребята предпочитают охотиться в одиночку.

А вот морпехи Вейлэнд-Ютани выступают в роли противников, уничтожая всех свидетелей и участников происшествия в лаборатории на LV-1201 — ученых, инженеров, солдат. Вейлэнд-Ютани подразделяются на четыре класса: Standart, Heavy Weapons, Trooper и AT Officer. Standart— и Heavy Weapons-классы в плане вооружения не будут сильно отличаться от GI-морпехов (на которых вы охотились в первой части AvP, играя за Хищника или Чужого); Trooper воюют с шотганом и импульсной винтовкой, а AT Officer ходят



Модели — очень симпатичные. Не ожидал такого от LithTech, не ожидал.

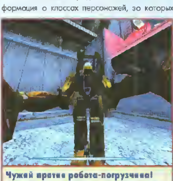
с SADAR (ракетница) и прибором для взлома компьютеров ComTech. За Вейлэнд-Ютани можно будет поиграть в мультиплеере.

Биароботы (помните Бишопа?), как известно, сильнее, быстрее и прочнее живого человека. Но, по Женевскому соглашению, их нельзя использовать в боевых действиях. Однако не все соблюдают соглашения... В AvP 2 вас будут атаковать биороботы — слуги злого доктора Эйзенберга, из-за которого и заварилась вся каша на LV-1201.

Наемники. Эти ребята тоже работают на Эйзенберга, и они — враги всего живого на планете. К сожалению, про их вооружение ничего не известно. Зато известно, что гражданские лица — техники, ученые и инженеры — вообще ничем не вооружены, никого не убивают и только смирно стоят в ожидании гибели.

Средь многих выбери себя

Не самая свежая, однако очень важная информация о классах персонажей, за которых



Чужой против робота-погрузчика! И почему нельзя играть за биоробота Чужих? Тогда было бы все как во второй части фильма.

можно играть. Теперь их четырнадцать! Три класса у Хищников — стандартный, тяжелый и легкий. Пять у морпехов — стандартный, тяжеловооруженный, снайпер, подрывник и... робот-погрузчик (тот, что в фильме, подозреваю, что имеется в виду все же не класс персонажа, а возможность управлять этим роботом). И шесть различных классов у Чужих, среди которых присутствует и Facehugger — тот самый, который прилепляется к голове и внедряет в человека зародыш. Интересно, как за него можно будет играть?

Несмотря на то что арсенал большей частью взят из первой игры, в нем все же произведены некоторые изменения. Скажем, из миномета можно будет выпускать бегающие на ножках мины, которые сами преследуют врага, а SADAR отныне снабжен управляемыми ракетами. Из новых видов оружия появятся нож (нужен, чтобы разрезать панцирь Хищников), шотган и рэйлган. У Хищников, соответственно, теперь будет пушка, стреляющая сетями, и уже упоминавшаяся в нашем превью Combi-Stick, по сути — копье с двумя лезвиями.

Некоторые из этих пушек можно опробовать в недавно появившейся демке AvP 2; она же поможет оценить атмосферу. Что касается релиза, то до него осталось всего пара месяцев.

DOOM III

Олег Полянский
rod@igromania.ru

Жанр: 3D Action
Издатель: Activision
Разработчик: id Software
Дата выхода: Не объявлена
Системные требования: Не объявлены

За сравнительно недолгое время существования Doom III стал культовым проектом. И как всякий культовый проект, быстро оброс таким количеством слухов, сенсаций и прочих недостоверных сведений, что теперь не так-то просто найти концы всех нитей в этом клубке. Но попробуем разобраться и, отделив зерна от плевел, рассказать только самое главное.

А был ли Doom?

Прежде всего надо заметить, что Doom III — это неофициальное название. Разработчики никогда не утверждали, что назовут эту игру именно так. Но, услышав слова "Дум три", каждый сразу понимал, о чем речь, и название быстро прижилось в Интернете. Кроме того, id в итоге вряд ли откажется от ис-




Узнаете старину импа? Он заметно похорошел за последние шесть лет.

пользования прославленного имени, так что на коробках с игрой скорее всего будет красоваться именно лейбл Doom.

Как известно, разработчики собираются сделать Doom III игрой с максимально напряженным и атмосферным синглом, а мультиплеер отодвинут на второй план. Но сингл — он будет страшен. Действительно страшен. Игра ночью при выключенном свете, да еще в наушниках, оставит незабываемые ощущения. Во всяком случае, над этим работает весь дизайнерский состав id.

Неизвестно, связан ли сюжет с предысториями первого и второго "Думов". Говорят, он будет достаточно глубоко проработан, но не в ущерб темпу игры, как это было в Half-Life. Doom останется тем неистовым и полным динамики экшеном, каким его любят все, кто когда-нибудь увлекался этой великой игрой. Правда, не прояснен вопрос насчет так называемых "толп монстров". В Doom I/II, как помните, они бегали огромными стадами и не проявляли никакой сообразительности. В Doom III, возможно, будет сделан акцент на дуэли с более умными и, если можно так выразиться, более одинокими монстрами. Возможно. А вот то, что в новой игре вы встретите старых знакомых вроде импов и розовых демонов, не вызывает сомнения.

Флагман технологий

Как обычно, id уделяют огромное внимание графике. Сначала в движке Doom III использовались некоторые старые наработки, оставшиеся от Quake III Arena, но впоследствии они были заменены. Таким образом, код движка написан практически с нуля. Основной "фишкой" нового движка является "попиксельное" освещение моделей. Это означает, что каждый пиксель каждого полигона освещается отдельно от остальных, причем все это происходит в динамике — при этом становится ненужным заранее высчитывать "карты освещенности". Кроме того, новый движок обеспечивает отображение абсолютно реальных теней при любом количестве источников света и поддерживает 3D текстуры.

Оптимальные системные требования на данный момент определены в районе PIII-700 и GeForce3. Джон Кармак утверждает, если поотключать графические навороты, игра пойдет и на первом GeForce со скоростью в 30 FPS, но при этом старина Джон не называет ни количества цветов, ни разрешения. Впрочем, ради "Думы" не грех и GeForce3 купить. На котором, в свою очередь, Doom III выдаст те же 30 FPS, но при включенных графических опциях.

При написании движка Кармак и компания руководствуются принципами полной его открытости. Планируется создание языка, аналогичного Quake-C. С игрой будет поставляться редактор карт, очень простой в освоении. Поскольку система real-time освещения включена в редактор, отпадает необходимость компилировать карты. "Редактор уровней — это скорее инструмент для размещения объектов, чем для их моделирования", — говорит Кармак. Кстати, Doom III разрабатывается на компьютерах той же конфигурации (ну, примерно), на которых в него потом будут играть. Это тоже один из принципов id для облегчения работы создателям карт и модов.

Резнор снова с нами

На выставке MacExpo и недавно прошедшей QuakeCon'2001 id крутили ролики на движке Doom III. Очевидцы хором утверждают, что видели "нечто ошеломляющее". Лично мне сложно было разглядеть нечто ошеломляющее в квадратике 300x200 пикселей, где и был просмотрен скачанный из Сети ролик. Он показывал монстра (pink demon), пожирающего человеческий труп. Видно было, как после пары укусов вокруг трупа начала медленно расползаться лужа крови (свежий был, наверное). Но очевидцы говорят, что на большом экране ролик демонстрировал графику потрясающего качества и выглядел мрачным и пугающим. Такой будет вся игра.

Впервые в истории id подключили к работе профессионала по созданию звука. Он пишет специальный sound-движок, который будет прорабатывать объемный звук в формате Dolby 5.1. Что касается музыки, то за нее можно не беспокоиться. Трент Резнор (NIN), создавший музыку для первого Quake и отказавшийся писать ее для третьего, согласился заняться музыкальным оформлением игры.

О дате релиза всерьез еще никто и не заикался. "Ready when it's done" — не в id ли изобрели этот лозунг? Кстати, мало кто знает, что после выпуска Q3 разработчики вовсе не собирались браться за продолжение "Дума". Их первоначальные планы касались многопользовательского онлайнового проекта под кодовым названием "Quest". Это была RPG с сильным уклоном в экшен. Кто знает, возможно, эта игра когда-нибудь все же увидит свет...

Unreal II

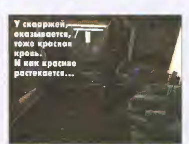
Strike (*strike_1@mail.lv*)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Legend Entertainment
Разработчик:	Infogrames
Дата выхода:	Начало 2002 года
Системные требования:	Не объявлены

"Украли Unreal 2!!!" — эта новость распространилась по Интернету с быстротой молнии. Слухи оказались правдивыми: никто похитил у Legend Entertainment раннюю, как предупреждая атака, альфа-версию игры. Она немедленно разошлась в Сети широким тиражом, и нет ничего удивительного в том, что один экземпляр попал к одному из наших авторов. Кто считает, что играть в полученную таким образом "альфу" незаконно и аморально, может нижеследующий текст не читать. Прочие — знакомятся с впечатлениями человека, лично видевшего грядущий хит.

Вы гангстеры?

Нет, мы полицейские. Да, именно так — с преступным прошлым покончено (если кто не помнит, то в первом Unreal игрок выступал в роли заключенного, корабль-тюрьма


У скаарджей, оказывается, тоже красная кровь. И как красиво растекается...

которого разбился на неизвестной планете). В Unreal II мы будем выступать в роли некой блюстительницы порядка, обладающей весьма пышными формами. Но в той версии игры, что видел ваш покорный слуга, персонаж был закован в стальной скафандр. О сюжете разработчики многозначительно молчали и хитро переглядывались между собой. Зато то, что лежит на поверхности, можно было рассмотреть и без недомолвок и подмигиваний.

Простите, это 3D MAX в реальном времени?

То, что по-английски называют environment (окружение), бьет наповал — как в свое время в первой части игры. На это все слово, а вы посмотрите на скриншоты... Конечно, на статичной картинке этого не видно, но каждый лист на деревьях колеблется отдельно, а под струями водопада возникает желание прищуриться, чтобы вода не попала в глаза. Врагов предстоит уничтожать не только из старых надоевших пушек.

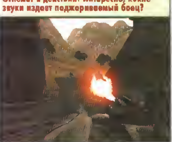
К приятным оружейным новинкам следует отнести огнемет — неплохая его реализация была в Kingpin, но, уверяю вас, тут лучше.

Врагам можно посмотреть в лицо, ибо не всегда это будут монстры. Впрочем, старые добрые скаарджи никуда не делись — все так же продолжают радовать своими акробатическими трюками.


Вот такое у вас в Unreal II будет лицо.



Огнемет в действии! Интересно, какие звуки издает поджариваемый боец?



Отдельно упомяну анимацию моделей. На движке игры вполне можно делать анимационные фильмы — они переплюнут по качеству провалившийся в прокате Final Fantasy. При перезарядке пушки видно, как двигается каждый палец персонажа, а при стрельбе виден вращающийся барабан и вылетающие гильзы.

Звук заставляет осторожно заглядывать за край двадцатидюймового монитора. Но вместе с этим он вполне естественен — скаарж, падающий в водопад, по издаваемому звуку не похож на моющегося в душе соседа...

Продам душу за GeForce3. MX не предлагать

Теперь о неизбежном. Игра будет требовать наличия аппаратного T&L (читай — GeForce). Памяти должно быть не меньше 128 Мб, но это жизненный минимум для режима слайдшоу, для комфортной игры будьте любезны обеспечить 256 "мегов". Как сердце — пока терпит? Подождите дальше — больше. Вайдя в доверие к Legend'овцу, я попросил показать мне что-нибудь эдакое. И было мне показана экспериментальная карта красоты неописуемой, но после выстрела из огнемета случился вылет в систему. В объяснительной игра коротко написала: Low Video Memory. На той машине был GeForce2 с 64 Мб видеопамяти на борту. Дальше продолжать не буду — все же это не страшная сказка на ночь.

Дата выхода Unreal II сокрыта во мраке будущего. Хочется, тем не менее, выразить надежду, что история с первой частью игры, которая находилась в разработке аж три года, на сей раз не повторится.

WarCraft III

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Жанр: RTS/RPG
Издатель: Vivendi International
Разработчик: Blizzard
Дата выхода: Первая половина 2002 года
Системные требования
Необходимо: PII-400, 64Mb, 3D уск
Рекомендуется: Не объявлены

Прошедший месяц был удивительно богат на свежие известия о WC3. Вал информации обрушился сразу с двух направлений. Во-первых, разработчики устроили продолжительный чат с фанатами; его содержание разошлось прямо-таки огромным тиражом. Во-вторых, Томасу Галлгердену, репортеру шведского сайта Gamingeye, удалось поиграть в альфа-версию. Его впечатления, первоначально изложенные на шведском, были быстро переведены на английский, и орководы всего мира узнали из этого текста немало интересного. Мы же, в свою очередь, сконвертировали эти два материала в один, но очень насыщенный фактами. Читайте.

Пятеро Acolytes сотворили Темный Ритуал, и золотишко начало поступать в казну Нежити.

Лишние ноты

Для начала — печальные вести из мира героев. Два героя от разных рас были разжалованы в обычных юнитов. Не повезло Abominotion, экс-герою расы Undead, и Elven Ranger — лучнице Темных Эльфов. Правда, ее спеллы разработчики пообещали передать Priestess of Moon, что должно в некоторой степени компенсировать потерю.

По всей вероятности, герои будут сохранять содержимое своего инвентаря даже после смерти. Возрождаясь на специальном алтаре во всеоружии, они готовы вступить в бой с прежней силой. Кстати, насчет силы: как выяснилось, игрок сможет сам распределять поинты опыта между заклинаниями героя. Чем больше поинтов "потрачено" на заклинание, тем оно мощнее. Это касается в том числе и сверхмощного ultimate spell. Между прочим, его применение будет съедать почти все здоровье героя, оставляя ему лишь один хитпоинт. Так что Паладин, воскрешающий трупы на поле боя, находится в опасности: ведь среди восставших от смерти будут и враги, которые не замедлят напасть на ослабленного героя. Впрочем, имеются также сведения, что единственный герой, чей ultimate spell обходится столь дорого, это Mountain King у людей. Поскольку он "выращивает" шахты в мирных условиях, за его жизнь можно не опасаться.

В минусы можно записать и отобранное у Throll Hunter умение чуять следы врагов. Эту поправку Blizzard объясняют тем, что парочка Throll Hunter, умеющая выслеживать врагов по запаху, без труда слопала бы половину ресурсов среднего компьютера — мол, очень сложные расчеты. Жаль, конечно, но что поделаешь...

Исхитрись-ка мне добыть

Интересен способ добычи золота у Нежити и Ночных Эльфов. Таскать мешки в ГЗ (Главное Здание) Нежить считает ниже своего достоинства. Вместо этого пятеро "крестьян" (Acolyte) Нежити окружают шахту и начинают совершать Темный Ритуал. Пока длится Ритуал, золото магическим образом передается в вашу казну. Но стоит уничтожить защитный барьер и убить хотя бы одного Acolyte, как Ритуал прерывается, а золото перестает течь в казну. Так что шахты Нежити потребуется хорошо охранять. Но зато под покровом ночи, когда зрение юнитов ослабевает (уменьшается line of sight), Acolyte могут легко воровать золото из чужих шахт. Эдакая экономическая диверсия.

Уровень детализации — зверский. Видно, как в глаз дракону летит стрела.





Похоже на то, что красный дракон схватился с зеленым. С чего бы ссориться этим древним рептилиям?

Ночные Эльфы упростили выкачивание золота до предела: они просто ставят свое ГЗ прямо над шахтой, и шахтное золото переходит в актив без участия каких-либо юнитов. Кстати, ГЗ Эльфов имеет вид гигантского дерева, которое умеет передвигаться и отражать атаки. Впрочем, вряд ли дерево сумеет что-нибудь противопоставить наползающей Blight — это некая мерзкая среда, на которой строится база Нежити. Как злокачественная опухоль, она распространяется по карте. Источником Blight служат останки принесенного в жертву Acolyte. Вот, кстати, и вырисовывается еще один вид диверсии: надо быстро провести нескольких Acolyte на вражескую базу и устроить жертвоприношение. Расползающаяся Blight немедленно начнет подкашивать здоровье вражеских юнитов и зданий.

Контроль над сознанием

Помятуя о том, что самостоятельность юнитов в некоторых случаях нежелательна, разработчики сделали настраиваемый AI. То есть можно будет задать степень самостоятельности юнитов: скажем, существа Нежити могут поедать трупы, чтобы восстановить свое здоровье, а Некромансер той же расы умеет создавать из трупов армии скелетов. Но если ваши подразложившиеся войска сло-



поют всех мертвых врагов, ие из чего будет делать скелетов. Вот и придется думать, что кому запретить, а что кому разрешить.

Скорость регенерации юнитов той или иной расы зависит от времени суток. Нежить и Ночные Эльфы по понятным причинам будут лучше восстанавливаться ночью, а Люди и Орки, ясное дело, днем.

У "Варкрафта" четыре ноги

В синглплеере планируется ввести выбор уровня сложности, который, к тому же, можно будет менять в начале каждой миссии. Миссия завершается после выполнения всех ключевых квестов на карте. Выполнение же побочных квестов не обязательно, но может принести награду в виде очков опыта и артефактов. Некоторые квесты будут проходить на подземных картах, но, как и в Warcraft I, организовать строительство там нельзя. Близзардовцы очень хотят сделать генератор случайных карт, но попросту не успевают к релизу. Возможно, после выхода игры его сделают-таки и выложат на сайт для скачивания.

В мультиплеерных войнах смогут принять участие до двенадцати человек. Можно будет управлять юнитами союзников, а с союзниками делиться золотом и лесом. Скажем, 10% от потока ресурсов вы оставляете себе, а 90% — отдаете союзнику. И то время и силы, которые он потратил бы на добычу средств, он сможет потратить на ведение боевых действий. Это лишь один пример из целого ряда мультиплеерных стратегий. Кстати, если вы не сможете найти себе в союзники человека, его охотно заменит компьютер. Неизвестно, правда, с каким успехом. . Но, думаю, AI сможет достойно противостоять игроком среднего класса.

Не менее сильно, чем различные аспекты геймплея, игроков волнует вопрос о системных требованиях. Blizzard обещают пощадить наши кошельки: WC3 запустится на PII-400 с 3D ускорителем (какого класса, не сообщается). А на PIII-600 с GeForce2 игра, по всей видимости, забегает уже достаточно бодро. Забегает где-то в первой половине 2002 года — если раньше датой релиза называли зиму/начало весны, то теперь существует вероятность, что Третья Великая Война начнет бушевать ие раньше лета. Все зависит от скорости бета-теста — не так-то просто сбалансировать четыре столь непохожих расы.

HEROES IV of Might and Magic

Игарь Савеиков (homm-4@yandex.ru)

http://homm-4.narod.ru
Жанр: TBS/RPG
Издатель: 3DO
Разработчик: New World Computing
Дата выхода: Начало 2002 года
Системные требования
Необходимо: PII-350, 64Mb
Рекомендуется: Не объявлены

Чего мы ждем от продолжений старых полюбившихся игр? "Того же самого, только круче" — чтобы игру легко было узнать, чтобы все в ней было родным и знакомым, но при этом необходимо что-то новое, какие-то новые ощущения. И дело здесь не столько в обновленной графике, сколько в геймплее.

Казалось бы, сериал Heroes of Might and Magic "вылизан" почти до предела — на это указывают не столь большие отличия между второй и третьей частями. Между тем, в Heroes IV просматриваются перемены, которые без труда можно назвать революционными.

Темные пятна на Солнце

При всем многообразии стратегий в начале Heroes III концовка игры почти всегда одна и та же: прокачанный до безобразия герой (или несколько героев) утюжит всю карту, одинаково хорошо владея как "might", так и "magic", то бишь давая огромный бонус своей армии и кастуя мощнейшие заклинания (Даже неважно, кем начинал герой — магом или воином: после уровня эдак 25-го любой герой становится "универсальной боевой машиной", лишенной индивидуальных черт) При этом герой спокойненько (и почти безнаказанно) стоит себе в сторонке и приносит свои бонусы до тех пор, пока в его армии жив хоть один захудалый вояка.

Быть может, вы удивитесь, но в четвертых "Героях" такое уже не пройдет.



В игре по-прежнему 2 уровня: наземный и подземный.

Скакал, скакал Иван-царевич... пока скакалку у него не отобрали

Сразу же забудьте о таких "глобальных характеристиках", как Attack и Defense, дающих бонусы ВСЕЙ армии. В Heroes IV их попросту не будет! Чтобы усиливать боевые качество своей армии, герою придется взять скилл Tactics и развивать связанные с ним вторичные скиллы Offense и Defense (см. таблицу). Причем от Offense многого не ждите: только прокачанный до максимального, пятого, уровня скилл даст прибавку в 100% к урону, наносимому армией героя, тогда как в Heroes III аная прибавка могла достигать 400%. Правда, с обороной дело обстоят чуть-чуть получше: вторичный скилл Defense может снизить до 50% урон, получаемый своими юнитами, тогда как в третьих "Героях" можно было достичь лишь 45% защищенности. Однако учтите, что для этого придется "угрохать" шесть уровней: один — на выбор Tactics и пять — на максимальную прокачку Defense.

Но даже не это главное. Главное — теперь нет "глобального" влияния героев, то бишь бонусы Offense/Defense получат только юниты, попавшие в ток называемый "командный радиус" героя, величина которого определяется уровнем первичного скилла Tactics. Так что придется прокачивать по максимуму и этот скилл, причем не факт, что на высшем уровне влияние героя будет распространяться на все поле боя.

Но всемогущий маг лишь на бумаге я

Думаете отыграться на магии? Не выйдет. Прежде всего, введен жесточайший "паспортный контроль" по школам магии: не имеющие скилла Life Magic в принципе не могут изучить ни одного заклинания этой школы. Хотите получить самые разрушительные заклинания? Предъявите штамп о наличии скилла Chaos Magic 5-го уровня. Поневоле тут начинает грызть ностальгия по Heroes III, где достаточно было только получить скилл Wisdom и качнуть его пару раз — и вся магия была у вас в руках!

Но даже и заполучив мощнейшие заклинания, не надейтесь сносить по тысяче хитпоинтов, как это делал хорошо прокачанный маг из Heroes III. Теперь не будет системы Spell Power, позволявшей практически неограниченно увеличивать силу магии. Похоже, что в Heroes IV сила заклинаний будет определяться уровнем соответствующего магического скилла.



Этот каббалистический знак иллюстрирует новую "привязку" магических школ к замкам. Все очень просто: по лучам пятиконечной звезды расположены 5 типов замков (Preserve, Asylum и т.д.) с соответствующими им школами магии (Nature, Chaos и т.д.), в центре — замок Stronghold, олицетворяющий ипостась MIGHT и вообще не имеющий магии. В каждом замке можно изучить в полном объеме "родную" магию (в Preserve — школу Nature и т.д.) и начальные уровни "соседних" магий, то есть школ, расположенных на соседних лучах (например, для Nature соседними будут Life и Chaos). Для изучения родной магии надо будет строить традиционную пятиуровневую Magic Guild, для изучения соседних — делать к ней пристройки.

Новая система скиллов

Первичный скилл	Связанные с ним вторичные скиллы
Tactics	Offense, Defense, Leadership
Combat	Toughness, Archery, Magic Resistance
Scouting	Pathfinding, Seamanship, Stealth
Nobility	Estates, Mining, Diplomacy
Life Magic	Healing, Spirituality, Resurrection
Order Magic	Enchantment, Wizardry, Charm
Death Magic	Occultism, Demonology, Necromancy
Chaos Magic	Conjuration, Pyromancy, Sorcery
Nature Magic	Herbalism, Meditation, Summoning

Каждый герой может иметь только 5 из 9 возможных первичных скиллов. Tactics дает бонусы армии героя; Combat усиливает только ЛИЧНЫЕ боевые способности героя; Scouting поможет в разведке и в скрытности, Nobility дает дополнительный приток ресурсов; остальные пять скиллов связаны с соответствующими школами магии. С каждым из 9 первичных скиллов связаны соответствующие вторичные скиллы (см. таблицу). То есть, к примеру, получить вторичные скиллы Offense, Defense и Leadership можно только в том случае, если уже имеется первичный скилл Tactics. Каждый герой начинает, как правило, с 2 первичными скиллами (кроме героев замка Stronghold, которые начинают с 3 первичными скиллами). При переходе на новый уровень герой может либо развить уже имеющийся первичный или вторичный скилл, либо выбрать новый.

Но и это еще не все: если на карте вообще нет ни одного замка некромансера, то магию Death в принципе невозможно освоить в полном объеме, поскольку теперь все школы магии жестко "привязаны" к конкретным типом замков (см. картинку на врезке).

Новые профессии для старых героев

Итак, возможности героев в основных сферах — "might" и "magic" — теперь сильно урезаны, зато расширены возможности в "непрофильных" областях.

Отныне герой с хорошо прокачанными скиллами из подгруппы Nobility может стать прекрасным источником ресурсов. Шутка ли. Estate на 5-м уровне будет приносить аж +1000 gold ЕЖЕДНЕВНО (!) (сравните с максимумом +500 gold ЕЖЕНЕДЕЛЬНО для высшего уровня Estate в Heroes III). Скилл Minory на 5-м уровне даст +1 wood и +1 ore ЕЖЕДНЕВНО (!), плюс к тому — через день — некоторое количество других ресурсов (mercury, crystal, gems, sulfur — не более пяти единиц).

Скилл Diplomacy позволяет переманивать на свою сторону не только "нейтральных" монстров, но и целые армии противника, если в их главе нет героев. За соответствующую плату, разумеется.

Наконец, появится новая "профессия" — вор. Скрытность (Stealth) будет весьма кстати сочетаться с появившимся "туманом войны". Герой с прокачанным скиллом Stealth может очень близко подкрасться к противнику, оставаясь при этом незамеченным. Такой герой может даже оставаться полностью невидимым для монстров низкого уровня, охраняющих сокровища, безнаказанно прошмыгивая под самым их носом. К слову, в Heroes IV "нейтральные" монстры получат былую свободу передвижения, как это было в King's Bounty, и смогут сами нападать на противника.



Теперь можно будет строить стены на глобальной карте.

Выбирай, но осторожно; осторожно, но выбирай

Итак, создать "универсального героя" не получится по двум причинам. Во-первых, из-за того, что каждый герой может взять только 5 первичных скиллов (из 9 возможных). Так что, решив стать универсальным магом, герой и потратит все 5 скиллов на магию, не оставив ничего на боевую специализацию и "сопутствующие" профессии. Во-вторых, даже выбранный ограниченный набор скиллов будет прокачиваться ну очень долго. Арифметика простоя: 5 первичных скиллов плюс 3х5 связанных с ними вторичных могут прокачиваться до 5-го уровня; отсюда имеем (5+15)х5=100 уровней!

За бедного героя замолвите слово...

Как известно, в Heroes IV герои будут принимать ЛИЧНОЕ участие в сражениях, значит, могут быть там убиты (однако убиты "понарошку" — всегда есть возможность воскресить павшего героя после битвы). Так что немаловажен вопрос — как можно будет защищать героев в сражениях?

Первая "чума", от которой нужна защищаться, это град стрел, камней и т.п. на голову героя. Проблема решается оригинальным образом — теперь героя можно будет укрывать за спинами телохранителей. То есть, если между вражеским стрелком и героем находится хотя бы один юнит, выстрел по герою становится невозможен.

Вторая "чума" — удар магическими заклинаниями, профилактика заключается в прокачивании вторичного скилла Magic Resistance, который на высшем уровне дает стопроцентную защищенность от магии (но только самому герою, а не всему его войску!).

Третья "чума" — обычный удар в рукопашной схватке; отчасти нивелируется тем, что размер поля боя значительно увеличен, так что враг не скоро сможет добраться до вашего героя. Но, как известно, лучшая защита — это нападение. В связи с этим меня прельщает скилл Combat, дающий способность First Strike. Напомним, что в Heroes IV и атакующий, и защищающийся будут бить одновременно, так что не будет еще одной прежней "халявы", First Strike же дает возможность нанести удар первым, и тогда на него ответят только те воины из отряда, которые останутся в живых, а НЕ ВСЕ воины. Эта способность особенно ценна на 5-м уровне Combat, когда герой получает +200% к damage и два удара (как Crusaders в Heroes III).

Ну и, конечно, универсальный способ обеспечения выживаемости — наращивание здоровья: скилл Toughness на высшем уровне дает +225% хитпоинтов.

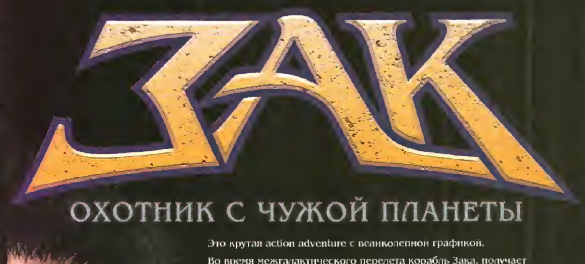
ooo

Как видно, изменения грядут кардинальные. Поэтому можно простить разработчиком очередной перенос даты выхода Heroes IV — теперь она назначена на **январь 2002 года**. Пусть они как следует все сбалансируют, а мы готовы ждать хоть... хоть до весны.

P.S. За самой свежей информацией о Heroes IV заглядывайте в "Геройский Уголок" по адресу ***http://homm-4.narod.ru***



Герои теперь ЛИЧНО участвуют в сражениях. Павший герой (потерявший все хитпоинты) не умирает "взаправду". Выигравший сражение игрок получает право воскресить всех павших героев — как своих, так и героев противника. Воскрешенного героя противника можно заключить в тюрьму в своем собственном замке и держать его там. Освободить героя из тюрьмы можно лишь взяв замок, в котором он томится. Если выигравший сражение игрок не воскресит всех павших героев, тогда на месте сражения остается "надгробие", которое затем может посетить любой игрок, чтобы вернуть к жизни оставшихся на поле брани героев.



ОХОТНИК С ЧУЖОЙ ПЛАНЕТЫ

Это крутая action adventure с великолепной графикой.

Во время межгалактического перелета корабль Зака, получает значительные повреждения и совершает аварийную посадку на неотмеченной на карте планете. Зак должен отремонтировать свой корабль в этом захолустье, которое находится на грани испарения от нависшей сверхновой звезды.

С ограниченными ресурсами, находясь в постоянной опасности, Зак должен применить все свои военные навыки, приобретенные годами, только лишь для того, чтобы выжить на этой странной планете, которая находится во власти древней религии и невиданной магии, где ничего не похоже на то, коим оно является...



Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

Reflexive

Олег Полянский
rod@igromania.ru

COMMANDOS 2
MEN OF COURAGE

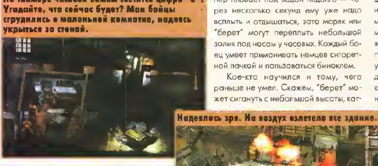
ЖАНР Тактическая стратегия

НЕОБХОДИМО: PII-300, 64Mb, Video 12Mb
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PII-450, 64Mb, Video 32Mb

Издатель: Eidos / "Новый Диск" www.eidos.com
Разработчик: Pyro Studios www.blackisle.com
Похожесть: Commandos, Desperados
Сайт Игры: www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=78

МУЛЬТИПЛЕЕР: Нет

Commandos 2 — игра-переросток. Из красивого особняка Pyro Studios сделали небоскреб, да еще понаклеили этажей сбоку. Выглядит величественно, спору нет. Удобно перемещаться: тебя постоянно подхватывает то лифт, то услужливый эскалатор. Коридорные дорят тебе цветы. Зеркальные окна, как щиты, прикрывают от лучей солнца. Но эта величие отпугивает незваных гостей. Тем, кто



На таймере часовой бомбы светится цифра "3". Угадайте, что сейчас будет? Мои бойцы сгрудились в маленькой комнатке, надеясь укрыться за стеной.

Наделись зря. На воздух взлетело все здание.

не был вхож в дом первой Commandos, тут просто нечего делать. "Только для фанатов" — гласит плакат у входа. Да и тем после пары миссий захочется вытереть пот со лба и пойти немного прогуляться.

Если смотреть непредвзято, то Наташа, вор и собака — как раз те персонажи, об отсутствии которых никто не стал бы плакать. Они приглашены на бал лишь для того, чтобы развлечь гостей, не более. Вор играет главную роль в паре миссий — но это как раз те миссии, которые сделаны специально для него. Хотя его присутствие и делает игру разнообразней, не в этом, как говорится, сила.

Никого из ветеранов Commandos не уволили в запас — "зеленый берет", сапер, водитель, моряк и снайпер по-прежнему с нами. За прошедшие три года они многому научились, по большей части, правда, переняв умения друг у друга. Теперь любой из них может водить машину, таскать трупы, оглушать фрицев ударом кулака, переодеваться в немецкую униформу, плавать и нырять. Сапер плавает под водой недолго — через несколько секунд ему уже надо всплыть и отдышаться, зато моряк или "берет" могут переплыть небольшой залив под носом у часовых. Каждый боец умеет приманивать немцев сигаретной пачкой и пользоваться биноклем.

Кое-кто научился и тому, чего раньше не умел. Скажем, "берет" может сигануть с небольшой высоты, когда нет времени или возможности спуститься по лестнице, а также умеет висеть на одной руке за окном, ожидая, пока уляжется переполох в доме. Но оставить его в висячем положении надолго нельзя — через пару минут иссякнет запас выносливости, и уставший "берет" рухнет вниз, прямо под ноги патрульным. Моряк насострился метать нож — и теперь может поспорить с "беретом" в искусстве бесшумного истребления врагов. Шпион и моряк умеют связывать оглушенных немцев, после чего те становятся немногим подвижнее своих мертвых коллег.

Они тренировались

Дополнений и улучшений в Commandos 2 — хоть пруд пруди. В принципе, весь отведенный под статью объем можно потратить на одно их перечисление. Присутствует все, что вы хотели увидеть во второй части Commandos, и сверх того — все, о чем вы только мечтали.

Прежде всего, в отряд диверсантов поступило несколько новичков. Это вор (Thief), умеющий красть вещи у живого врага, вскрывать замки отмычками, карабкаться по стенам и влезать в дома через окна. Это бультерьер по кличке Виски, умеющий лаем отвлекать врага и переносить за ошейником всякие ценные предметы. Ну и Наташа, знакомая по Beyond The Call of Duty — как и раньше, она заговаривает зубы фрицам, пока у тех за спиной творятся всякие темные дела.

Свобода для извилины

Развитие старых навыков и приобретение новых, несомненно, пошла бойцам на пользу. Не осталось практически ничего, что бы они не могли сделать. Конечно, при условии, что игрок умеет в совершенстве управляться с отрядом. Добиться оного совершенства непросто, особенно новичку. Хорошо, что прямо в игре всегда можно вызвать энциклопедию и поискать интересующие вас сведения. Правда, энциклопедия рассказывает не все — некоторые тонкости придется постигать собственным умом. Если не постигнете чего-то — тоже не страшно. Почти всегда игра предоставляет несколько способов решения одной проблемы, и какой-нибудь из них обязательно придет вам в голову.

Вообще, по части решения проблем Commandos 2 продвинулась неимоверно. Появился добрый десяток новых способов отвлекать, заманивать, оглушать, лишать подвижности и, само собой, убивать несчастных фрицев и гансов. Скажем, на пути часового можно поставить бутылку вина, которую он не замедлит осушить, после чего на некоторое время потеряет бдительность. А если подсыпать в вино наркотик, то разбудить часового смогут только подбежавшие коллеги. Любого упавшего на землю врага можно тут же раздеть и обезоружить. Теперь не придется обыскивать в постройках все шкафы и ящики, чтобы найти немецкую форму или автомат. Впрочем, воровские рейды по казармам, ангарам и штабам по-прежнему необходимы, так как немцы не таскают в карманах динамит, гранаты, аптечки и яд и почему-то упорно выходят на дежурство без столь необходимых в этом деле вина и тушенки.

Сообразительному игроку в Commandos 2 открыт широкий простор для тактических решений. Редкими стали



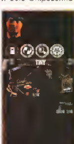
Вор лезет на балкончик, где прохаживается враг. Дальше – оглушающий удар кулаком и проникновение сразу на второй этаж. Миссия, кстати, называется "Спасение рядового Смита".

случаи, когда разработчики продумали целиком весь путь к решению той или иной задачи, а вы лишь следуете их замыслу. Скажем, в первой (ночной) миссии необходимо свистнуть из сейфа в генеральском кабинете кодировочную машину "Энигма". Но генерал си-

дит за своим столом и только и ждет, когда вор появится на пороге, чтобы открыть огонь. Еще по кабинету разгуливает адъютант. Классическое решение головоломки таково: Наташа вызывает генерала по телефону, вор оглушивает кулаком адъютанта и, спокойно вскрыв сейф, забирает машину. Но можно и так: Наташа возникает на пороге и тут же прячется за дверь, взволнованный генерал выбегает на улицу, а вор действует как в схеме №1. Правда, генерал очень быстро возвращается, но только для того, чтобы получить свой хук в челюсть и успокоиться. Или — во второй миссии надо перед побегом на подлодке обезвредить подводные мины. Это может сделать моряк, перекусив кусочками цепи, на которых мины держатся, а может — сапер, проста взорвав их гранатами. Я хочу проиллюстрировать вот какую мысль: порой кажется, что разработчики и сами не учли всех возможных решений. Жаль, что в игре нельзя записывать демки, как в Myth, и отсылать их на конкурсы.

Однака бОльшая свобода действий дана не просто так. Игра заметно усложнилась — прежде всего за счет многоэтажных заданий. Кроме primary objectives, для завершения миссии необходимо выполнить еще и все secondary. Нередко новые цели появляются по мере достижения прежних, и в целом на миссию может приходиться до десяти разных задач. Увеличились размеры карт, и такое ощущение, что стало больше врагов. На каждом шагу патрули, часовые или курящие офицеры. 80% площади карты просматривается и простреливается. На миссию уходит обычно часов семь-восемь-десять — даже если играть на Very Hard.

Не знаю, как воспримут игру хардкорные фанаты Commandos, но я считаю, что разработчики переборщили с наворотами. Если бы они делали предельно реалистичный тактический симулятор, типа SWAT 3, — тогда понятно. Но у Commandos были и есть откровенно аркадные черты. Скажем,



Теперь у каждого бойца есть инвентори. В нем можно посмотреть, что представляет собой тот или иной предмет и зачем он нужен. Ну и воспользоваться — например, аптечкой.

враг, увидав "берета" с трупом на плече, спокойно отворачивается, если "берет" быстро выйдет из зоны видимости, еще штук десять подобных моментов вы сможете назвать сами. Это никого не раздражает — без таких паблажек пройти игру было бы практически невозможно. На когда начинаешь миссию утром, а заканчиваешь вечером, победа уже не приносит радости. От Commandos 2 порой устаешь, а это плохо для любой игры. С этим можно бороться, если не играть слишком подолгу. Кроме того, половина фанатов наверняка будет только в восторге от масштабности миссий. А вот не игравший в первую часть человек быстро потеряет желание знакомиться со второй.

И все же эта тихая война стала не только сложнее, но и реалистичнее. Причем в нужных местах — за что Pyro Studios можно только похвалить. У врагов появился слух — довольно слабый, но все же. Но бегу вокруг ваших бойцов распространяется звуковая волна длиной метра в три, и если она достигает ушей часового, тот оборачивается и поднимает тревогу. Гранаты теперь можно закидывать в окна и люки, что поперву вызывает прямо-таки щенячий восторг. Патроны к автоматам и винтовкам довольно быстро заканчиваются — вы не сможете за три минуты расстрелять весь вражеский лагерь. Кстати говоря, увеличился ассортимент оружия: сапер, поджаривающий врагов из огнемета, просто прекрасен. В общем, если отринуть мелкие недостатки и привыкнуть к сложности и огромным размерам миссий, можно сказать, что игра стала интереснее.



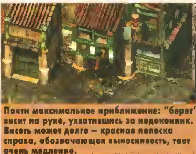
Куда только не забросит война наш отряд! То на север, во льды, то на тихоокеанские острова, то вообще в Париж. А пока — воюем в Бирме.

Не уронили ее в наших глазах

Графика в Commandos традиционно прелестна. Если в первой части просто наслаждаешься видами, то, глядя на вторую, начинаешь откровенно тащиться. Карты по-прежнему отрисованы шедеврально; три разрешения, до 1024x768, плавный зум и четыре угла зрения — впрочем, последнее скорее относится к вопросу о тактике.

Анимация персонажей, ей-богу, сделана лучше, чем если бы ее "снимали" с помощью motion capture. Бойцы с разбега ныряют в воду — рыбкой! А как плавают! Опустив голову, "берет" раздвигает волны мощным кролем. Упражнение типа "упал-встал" персонажи выполняют не хуже солдат второго года службы. В общем, снимаю шляпу.

И музыка, как всегда, обалденная. Мелодии для игры пишет явно талантливый парень. А вот звук — какой-то мелкий, ненастоящий. Разве так стрекочет автомат или тарахтит моторная лодка? И эта пронзительная "Alarm! Alarm!" достала меня еще в первой части, а теперь просто такое чувство, как будто динамик встроили мне в мозг. "Alarm! Alarm!" — воет измученная слуховая извилина.



Почти максимальное приближение: "берет" висит на руке, ухватившись за подоконник. Висеть может долго — красная полоска справа, обозначающая выносливость, тает очень медленно.

Вовремя остановиться

Недавно я заметил своему коллеге дяде Федору, что создавать Commandos 3 бессмысленно, разве что для-он какой-нибудь. В игру больше нечего добавить, ее некуда менять. На что Федор резонно возразил мне — это, говорит, не просто игра, а жанр. Такой же маленький жанр, как Settlers. После выхода Settlers III казалось, что четвертой части не бывать. Но надо же — выпустили. Что-то привинтили, что-то дошлифовали. И играют ведь люди. Радуются.

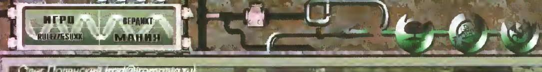
Такую же судьбу он предсказал Commandos. Не знаю, не знаю. Я вообще считаю, что шедевры должны умирать молодыми, серийность же приводит их к общему знаменателю. Поэтому искренне надеюсь, что никакой Commandos 3 не будет. Хотя от выпуска адд-она, боюсь об заклад, Pyro Studios не удержатся. Уж больно велик соблазн подзаработать. ■

РЕЙТИНГ 9,0 МАНИИ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
9	10	8	9	4

Алмаз Commandos обрел безупречную огранку. Совершенствоваться дальше уже некуда.

ДОЖДАЛИСЬ ? ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 95%



Олег Полянский (rod@igromania.ru)

VENOM

CODENAME: OUTBREAK

На основе бета-версии

ЖАНР Tactical 3D Action

НЕОБХОДИМО: PII-300, 128Mb, Voodoo1
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-700, GeForce2

Издатель: Руссобит-М
www.russabit-m.ru
Разработчик: GSC Gameworld
www.gsc-game.com
Похожесть: SpecOps, SWAT 3

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет

Выбирая жанр своей новой игры, GSC Gameworld ("Казаки", если кто забыл) оказались точны, как снайперы. Был готовый 3D движок, было желание сделать на его основе экшен — но какой? Планета под названием "мультиплеер" прочно покоится на трех китах — Counter-Strike, Quake 3 и Unreal Tournament, и киты эти планомерно поедают всех мелких рыбешек в водах Интернета и локальной сети. Обычный свалка в стиле "я против всех" не пользуется прежней популярностью, да и превзойти старых мастеров вроде Valve и Epic практически невозможно. Остается тактический экшен, но не простой: те, кого интересовал "реализм", уже вооружились третьим SWAT'ом, Rainbow Six и всеми частями Delta Force. А вот если сделать игру вроде как "военной" и "реалистичной", но при этом перенести ее действие в будущее (научная фантастика!) и добавить пару оригинальных черт — она сразу почувствует себя пальготно. Ведь прямых конкурентов в обозримом видимости нет, а на "кривых" можно не обращать внимания.

Грачи прилетели

Сочиняя сюжет "Венома", разработчики, верно, отталкивались от богатых традиций жанра sci-fi. Еще у Роберта Хайнлайна в "Кукловодах" инопланетные слизняки паразитировали на спинах людей, перехватывая на себя управление нервной системой. Того, у кого на спине поселялся такой "жилец", уже нельзя было назвать человеком. Вычислить инфицированных можно было лишь по небольшому "горбу" и некоторым неадекватным реакциям. Паразиты размножались, а свободных от заразы людей становилось все меньше...

В "Веноме" паразиты вылупляются из яиц (цитата из "Чужих") и живут на затылках людей, а еще один вид инопланетных гадов свободно разгуливает на природе. Но воюем мы в основном с людьми, которые уже не очень-то люди: с полицейскими, десантниками, учеными. Предыстория, конечно, простая, как мычание, но с другой стороны — можно поздравить разработчиков с тем, что они избавили нас от очередного возрождения СССР или нападения Жириновского на Польшу.

Соответственно сюжету построены и миссии. Прилететь туда-то и туда-то, найти дискету с важной информацией или подключить центральный компьютер лаборатории к системе связи, предотвратить запуск ракет с тоннами яда на борту или наладить радиоразведку на вражескую военную базу, а попутно истребить всех, на чьем затылке прилепилась отвратительная серая тварь с шестью щупальцами.

Выбери меня

Изюминка "Венома" заключается в том, что это не просто тактический экшен, а командный тактический экшен, да еще с элементами ролевика. Бойцы, участвующие в операции Outbreak, никогда не работают в одиночку: перед началом каждой миссии вы в специальном меню выбираете "себя" и "напарника". Правда, "ассортимент" состоит всего из пяти человек, так что вашим глазам не грозит разбежаться в разные стороны.

Каждый боец имеет набор из шести характеристик, куда входят скорость, реакция, меткость, сила, выносливость и здоровье. У здоровяков неважно обстоит дело с реакцией и скоростью, и наоборот: те, кто не может поднять большую пушку и надеть тяжелую броню, неплохо бегают и быстро стреляют.

Выбрав двоих бойцов, можно поменять их стандартную экипировку, если позволяют характеристики. На дворе "Венома" — 2034 год, и человечество еще не успело сильно продвинуться по части изобретения нового оружия. Но проблему реалистичного подхода к арсеналу решено очень изящно. Само собой, солдат не может таскать на себе десять пушек одновременно. С другой стороны, футуристический экшен с одной только винтовкой или автоматом выглядел бы странновато. Разработчики вручили нам одну-единственную пушку, но с девятью (как максимум) разными стволами! Инженеры будущего взяли и объединили в одном суперорprinciple...

Ну не красота ли? И не подумаешь, что за тем дальним водопадом, в пещере, поселился материнский организм "алиенов"...

Такой пушкой можно за секунду выкосить целый взвод... К сожалению, стрелять из стационарных орудий разработчики не разрешают.

Инопланетные твари умеют не только плеваться вредной зеленой слизью, но и драться "врукопашную". На уровне сложности "hard" удар таких клешней воистину страшен.

Но, как я уже говорил, не каждый боец может поднять такую тяжесть. Для тех, чьи характеристики силы и выносливости не доросли до нужного уровня, предусмотрены "облегченные" модели супероружия — скажем, лишь с автоматом, снайперкой и лазером. Есть и промежуточные варианты, включающие пять или шесть средств уничтожения. Как и повелось в жанре экшена, по мере прохождения игры мы получаем доступ к большему числу пушек.

Арсенал неплохо сбалансирован, что, в общем, и неудивительно при таком традиционном подходе. Когда кончаются патроны в снайперке, ее можно заменить лазером — заряжается он секунды четыре,

зато стрелять можно до бесконечности. Впрочем, если своевременно обирать трупы врагов, патроны будут заканчиваться нечасто. В ближнем бою в ход идут автоматическая винтовка и шотган. А вот ракеты/гранаты редки, их лучше экономить для истребления танков и стрельбы по массовым скоплениям противника.

Вот пуля пролетела, и товарищ мой упал

Напарник просто необходим для успешного выполнения большей части миссий. Но чтобы эффективно использовать его помощь, надо научиться грамотно им управлять. Он умеет понимать несколько команд типа "прикрой меня" или "огонь на поражение". Скажем, вы можете указать ему цель — полицейского офицера. Тем временем вы возьмете на мушку второго офицера, выстрелите — и тут же вы стрелит ваш напарник. Все, патруль истреблен и некому поднимать тревогу: можно спокойно идти дальше.

Напарник чертовски ценен и в обычной "месиловке" — иногда вы едва успеваете расправиться с одним врагом, как трое других уже лежат на земле в виде живописных трупов. Но "Веном" — реалистичная игра. Один выстрел в голову — и напарник мертв; другой — и вы тоже. Попадание в ногу приводит к хромоте — становится тяжело бегать. А еле идущий, хромой на обе ноги солдат при нападении врага в два счета эти ноги протягивает. Поэтому надо беречь и себя, и товарища от шальных вражеских пуль. Надо, так сказать, научиться взаимодействовать с AI напарника. Человеческому мозгу он по понятным причинам проигрывает, но если человеческий мозг будет использовать возможности AI с умом (извините за невольный каламбур), то им обоим гарантировано плодотворное сотрудничество. Правда, порой напарник проявляет потрясающее упорство в нежелании выполнять ваши команды, но не будем забывать, что мы имеем дело с "бетой".

Враги в интеллектуальном плане развиты немногим хуже напарника и в большинстве ситуаций ведут себя вполне разумно. В бою они грамотно двигаются, могут приседать на колено или ложиться на землю, стреляют на бегу и меняют направление движения. Умеют преследовать, хотя скрыться от них нетрудно. Если ранены — поднимают тревогу. Словом, ведут себя по-человечески, несмотря на то, что их разум подчинен инопланетным паразитам. Редкие же случаи тупого поведения опять спишем на особенности "беты" и понадеемся не увидеть их в релизе.

Вольный воздух "Венома"

Бои идут частью на открытых пространствах, частью в коридорах, складах и лабораториях различных баз и исследовательских центров. Леса и долины "Венома" невелики по площади, но зато детально проработаны. Глядя себе под ноги, можно увидеть каждую травинку, а деревья выглядят не хуже, чем на картинах Шишкина. Правда, та трава, в которой хочется поваляться, видна только в пределах небольшого круга радиусом в пару метров, а дальше текстура расплывается и становится не столь подробной. Но это экономит системные ресурсы и, право же, не сильно охлаждает общее впечатление. Особенно если поглядеть наверх — на небо, где по голубому полотну бегут облака, а ночью горят звезды.

Дизайн закрытых помещений выполнен в довольно аскетическом стиле — примерно так его делали во времена Half-Life. Хотя графика, несомненно, получше — стоит лишь приглядеться к текстурам стен с многочисленными выщерблинами или посмотреть, как бьются стекла. Правда, это почти единственный интерактивный материал в игре — ни пивные банки, ни деревянные ящики никак не меняются при выстрелах в упор и взрывах. Да и реализация последних, увы, подкачала: плоский спрайт огня выглядит будто наклеенным на воздух. Несколько коробит и грубоватое исполнение моделей — при подробной, однако, анимации. Впрочем, если помнить, что это дебют разработчиков в 3D программировании, к подобным мелким огрехам будешь относиться менее критически. К тому же игра довольно бодро бегала на моем Celeron-350 с GeForce2 MX-400 (32-битный цвет, 800x600), захлебываясь тормозной жидкостью только в моменты столкновения с врагом. Думаю, если увеличить тактовую частоту процессора раза в два, о "тормозах" можно будет забыть.

Как и полагается всякому тактическому экшену, "Веном" снабжен сочным и живым 3D звуком. Играя в наушниках, всегда можно определить, в какой стороне враги вопят свое "I see no one" и где рокочет двигатель танка. А вот тяжелая музыка в карельских лесах или арабской пустыне кажется мне совсем неуместной. Она начинает звучать при нападении врага, но, отключив ее, можно насладиться звуками леса (прекрасно записанными, кстати) и шорохом пустыни.

Единственное, что постоянно вызывало раздражение, это неудобное и жутко тормозное меню. Если к релизу оно не будет усовершенствовано, найдется немало желающих кинуть камень-другой в палисадник GSC Gameworld.

Самая главная болезнь "Венома" называется "синдром [illegible]видимого врага". Стоит такой где-то на горе, а ты поди [illegible] оттуда в тебя всаживают пули. С одной стороны, [illegible] другой — иногда доводит до бешенства.

Вы не [illegible] один снайп[illegible] Кстати, [illegible] на расстоянии [illegible]



Но если отрешиться от мелочей, то можно подвести следующий итог: второй раз подряд в GSC Gameworld делают игру, в которую интересно и приятно играть. В отличие от затерявшейся в стадах динозавров Action Forms (вторая и последняя из известных миру украинских команд), ребята умеют, не теряя ориентации на коммерческий успех, делать проекты, которые им нравится делать, качественные и оригинальные. Так вышло и в случае с "Веномом" — это игра мирового уровня, которая по праву займет свое место в одном ряду со SpecOps, Delta Force и Hidden & Dangerous ■

P.S. Благодарим компанию "Руссобит-М" за предоставленную бета-версию игры.

РЕЙТИНГ 8,0 МАНИИ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
8,	8,	8,	8,	8,

Хорошего тактического экшена и несомненной удачи GSC Gameworld.

ДОЖДАЛИСЬ?



Пятнистая Рысявка
rysiavka@hotmail.com

THE ART OF MAGIC
MAGIC & MAYHEM

Magic & Mayhem: Art of Magic — это продолжение саги о пропавших родственниках. В первой Magic & Mayhem лысый маг-недоучка искал пропавшего дядю. Во второй — волосатый недоучка-маг ищет похищенную сестру. В остальном игры похожи донельзя. По сути, единственное различие состоит в том, что Art of Magic полностью трехмерна. Все остальное — игра как набор миссий, магическая система, управление, тактика ведения боев — пришло из первой части. Впрочем, если вспомнить любимое высказывание главы проекта Энди Смита: "Не чини то, что не сломалось!", — вы поймете, что ничего удивительного тут нет.

ЖАНР RTS/RPG с элементами Action

НЕОБХОДИМО: PII-300, 64Mb, Riva TNT

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-500, 128Mb, GeForce

Издатель: Virgin/Bethesda
www.vie.co.uk
Разработчик: Charybdis и Climax Entertainment
www.climax.co.uk
Сайт Игры: www.art-of-magic.co.uk

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет

КОЛИЧЕСТВО CD: 1

Волчок с оскалом крокодила занял магический круг. Наш запас маны растет на глазах.

Перспектива могущества

Жила-было некая волшебная страна, и населяли ее волшебные существа. Но не было в ней мира — некроманты Южных пустынь воевали с эльфами *Азории*, люди *Альбиона* дрались с соседями и между собой. Непрерывные войны продолжались до тех пор, пока однажды не появился могущественный маг, которого стали называть *Великим Магистром*. Появление Великого Магистра прекратило всеобщую вражду, и в стране на долгие годы наступил мир. Магистр выковал три магических сферы — порядка, хаоса и равновесия — и отдал их разным народам. Эльфы получили сферу порядка, друиды — "нейтральную" сферу, а некроманты стали распоряжаться силами хаоса. Естественно, гарантом равновесия выступал сам Магистр, готовый в любой момент обломать рога всякому, кто покусится на установленный им порядок. Но, увы, ничто не вечно под луной. Пришло время, и Великий Магистр умер.



Атакующие нашего грифона дриады сметены метеоритным дождем.

Не успела его душа отправиться в страну предков, как неизвестные доброжелатели взорвали к чертовой бабушке друидов вместе с их нейтральной сферой. Посмотрев на грибовидное облако у горизонта, эльфы смылись неведомо куда вплоть до прояснения обстановки. Оставшись в гордом одиночестве, некроманты решили, что пришел их звездный час, и немедленно отправились покорять дальние и ближние пределы. Страну наводнила нежить, ведомая магами — приспешниками Хаоса. Со дня смерти Магистра прошло 18 лет...

Наш герой — юный *Аурокс* — жил с отцом и сестрой в маленькой лесной деревеньке Оликано на севере континента Альбион. Игра начинается с того дня, когда Аурокс стал совершеннолетним, а отец попросил его разыскать сестру *Надю*, которая отправилась на прогулку и пропала.

Оказывается, Надя отправилась в соседний лесок и занимается там тем, что при помощи фойерболов готовит из набегающих гоблинов барбекю. Остолбеневшему от такого зрелища Ауроксу Надя объяснила, что покойная мамочка научила ее кое-какой магии. Теперь, когда он стал взрослым, она готова поделиться с ним грузом знаний. Пока наш герой оттачивает магические умения, на деревню Оликано нападает маг-некромант со своими скелетами. Отец Аурокса погибает, а сестру похищает маг. Аурокс отправляется на поиски Нади. Напоследок один из односельчан говорит ему, что в стране не будет мира, пока не отыщется преемник Великого Магистра. Намек ясен?

Комбинаторика в портмоне

Устройство мира слегка изменилось по сравнению с первой M&M. Раньше у локаций была тороидальная структура: верх был сшит с низом, а право с лево. В результате монстры бегали по кругу за героем или от него в зависимости от перевеса сил. Теперь локация — это очерченный круг. Впрочем, достаточно большой, чтобы враги продолжали бегать по нему кругами. Играть в прятки им помогает fog of war.

В игре мы управляем не кем иным, как юным Ауроксом. Попадая на очередную карту, Аурокс получает разные задания: перебить всех врагов или обломать рога конкретному магу-противнику, спасти узников, приобрести союзника, украсть магический предмет из охраняемого места и много чего еще. Зеленые леса и быстрые речки, заснеженные горы, огромные замки, каменные круги друидов — много чудес увидит Аурокс на пути к любимой сестре и победе.

Магия в Art of Magic, как ей и положено, стоит на центральном месте. В игре есть несколько десятков заклинаний. Есть возможность призывать на подмогу разных тварей, начиная с трусливых слабеньких гоблинов и заканчивая драконами. Таких магических созданий в игре более двух десятков видов: орки и волки, грифоны и орлы, демоны и гиганты, кентавры и дриады. Есть заклинания, облегчающие герою жизнь: броня, невидимость, метаморфизм, лечение. И конечно, в арсенале героя имеется множество боевых спеллов. Можно кидаться во врагов молниями, вызывать торнадо, ронять на головы супостатам метеориты или дышать драконьим огнем.

Какие именно спеллы может использовать Аурокс — определяет содержимое его портмоне. Каждое доступное заклинание хранится там, и складывается оно из двух частей: сосуд-амулет и нечто внутри амулета. Амулеты бывают трех типов: порядка, хаоса или нейтральные. В портмоне умещается полдюжины амулетов каждого типа. Помещая в сосуд тот или иной магический ингредиент, получаем соответствующий спелл. Содержимым сосудов могут быть драгоценные растения, грибы, камни или металлы. Каждую субстанцию, соответственно, можно использовать тремя способами. Например, алмаз, помещенный в амулет хаоса, делает доступным заклино-

ние "дракон". Нейтральное заклинание с апломбом — "горный гигант". А силы порядка представлены "штормовым гигантом".

Находить амулеты и магические вещества часто не придется — их бывает примерно по одному на миссию. Между миссиями можно залезть в портмоне и сконструировать там парочку новых заклинаний. Каждый раз придется делать выбор такого, например, рода: как лучше использовать валерьянку — призывать на помощь волков или лечиться? От правильного выбора зависит легкость и даже сама возможность прохождения следующих миссий.

Естественно, кастование заклинаний требует маны, которая сама по себе не восстанавливается, поэтому ключевым аспектом игры является пополнение ее запасов. Чтобы восстановить запас магии, надо встать на специальный магический камень. Магические камни — наиболее важные стратегические объекты на карте. От того, сколько камней контролируете вы и сколько — ваш противник, зависит скорость восстановления маны и, следовательно, ваша боеспособность. Чтобы сохранить контроль над камнем, надо поставить на него одно из вызванных вами существ. Зверюга будет охранять камень от посягательств вражеских магов. Пока ваше существо камень охраняет, вы получаете от него магическую энергию. Другой источник маны — похожие на цветные облачка *спрайты*. Их можно собирать и держать про запас в багаже, потребляя по мере надобности.

Схватки за магические камни иногда перерастают в затяжные побоища с участием тяжелой артиллерии. Но зато красота-то какая!

Вспомните про магию метаморфизма и догадайтесь, кто из этих трех красавцев — наш герой?

Одержимые волшебством

Магия — это единственный действенный способ ведения атаки или обороны. Вступать в бой с посохом наперевес смерти подобно. Поставь против юноши Ауракса с его посохом какую-нибудь столетнюю бабу Фросю с ухватом — так та укокошит юнца, даже не запыхавшись. Кроме размахивания посохом Ауракс эффектно, но абсолютно не эффективно дерется ногами.

Зато боевые заклинания выглядят впечатляюще. Когда огненный шар попадает в тварь, он, взрываясь, не только поражает все вокруг: паленая шкура монстра еще некоторое время продолжает дымиться, а ее обладатель теряет хитпоинты. Вызвав несколько тварей, игрок становится кем-то вроде главнокомандующего. Своими бойцами он управляет так, как и в любой RTS. Есть возможность выделить группу, задать маршрут движения. Вызванных монстров лучше всего использовать для разведки, приватизации магических камней и блокирования передвижений врага. Да и нападать на врага, конечно же, лучше скопом. Хотя, надо заметить, драки с рядовыми монстрами обычно проходят без всяких осложнений. Совсем другое дело — вражеские маги.

Бои с ними в буквальном смысле происходят на бегу. Компьютерный маг чешет как БТР по пересеченной местности, ни на секунду не замедляя шага. Из его спины вылетают огненные шары, а сам он при этом еще успевает жевать яблоко, поправляя здоровье после вашего ответного салюта. Причем мало того, что у супостата более мощные заклинания и запас провизии на два года вперед, так он еще и передвигается быстрее Ауракса. И ему не надо щелкать мышью. Игроку же приходится весьма несладко из-за того, что на правую кнопку мыши "повесили" и выбор направления движения Ауракса, и применяемые спеллы. Что именно произойдет при ее нажатии, зависит от того, что выделено — герой или спелл. Забыл выделить портрет героя — и вместо перемещения в заданном направлении попусту тратишь ману и время, запуская туда файербол. Или забыл щелкнуть по заклинанию — и вместо того, чтобы послать молнию во врага, Ауракс сам кидается к нему с посохом наперевес. Было бы куда удобней, если бы герой мог одновременно бегать и кастовать спеллы.

Впрочем, попривыкнув, входишь во вкус. Допустим, можно щелчками мыши прокладывать маршрут. А сделав это, переключиться на магию и лупить врагов на ходу. Кроме того, в мануале утверждается, что можно отдавать приказы во время паузы, но мне не удалось воспользоваться этой возможностью.

После прохождения уровня следует раздача слонов. Вам дают (или не дают) очки за бои, найденные предметы, уничтоженных врагов, проведенные разговоры, вскрытые сундуки и прочие полезные действия. Слегка занудно прочесывать локации в поисках ответа на вопрос «ну чего бы нам еще тут сотворить?». Нужные предметы или последний недобитый враг могут оказаться (и обычно оказываются) в самых дальних углах карты.

Но вернемся к очкам. Вам показывают два числа: сколько вы набрали и сколько можно максимально заработать на этом уровне. Замечу, что иногда мне, несмотря на все старание и троекратные переигрывания, так и не удавалось понять, что я сделала не так или вообще не сделала. Полученные очки надо пустить на апгрейд Ауракса. Можно поднять ему здоровье, увеличить запас маны (что намного более актуально) или увеличить число существ, которыми можно управлять. Прокачанный до предела герой может контролировать до 40 созданий, иметь 1000 поинтов здоровья и 400 единиц маны (для осознания масштаба — файербол стоит 5 единиц). Таким манером наш зеленый юнец постепенно становится великим магом.

☛ ☛ ☛

Мир Art of Magic полностью трехмерный, с графикой и анимацией почти все в порядке. "Почти" потому, что иногда игра безбожно глючит. Скажем, селянин, ступив на крутой склон горы, загадочным образом в него проваливается. Еще имеется такой забавный момент: во время разговора Ауракса с каким-нибудь местным патриархом пробегающая мимо крестьянка замирает в воздухе до окончания диалога. Наверное, от избытка почтения. И с монстрами дело обстоит неоднозначно: вид иных очень впечатляет, а некоторые (в том числе зеленые драконы) похожи на игрушку из детского конструктора.

Но в целом Art of Magic — весьма приятная игра с сильной стратегической частью, интересным сюжетом, разноплановыми миссиями, хорошей графикой и оригинальной магической системой. А главное — несмотря на некоторые недочеты, в нее *хочется играть*. Для тех, кому поединков с сюжетными злодеями покажется мало, имеется мультиплеер. Составление крутого набора заклинаний, способного развести ногами вперед компанию из шести-семи единомышленников, может оказаться весьма увлекательным времяпрепровождением ■



Редкой для любителей RPG возможности развить навыки стрельбы по движущимся целям. Учитесь, ребята: в жизни пригодится!

ДОЖДАЛИСЬ? 90%

Strike (strike_1@mail.lv)

RED FACTION

ЖАНР 3D Action

НЕОБХОДИМО: PII-350, 64Mb, 16Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-500, 128Mb, 32Mb Video

Издатель: THQ / "Новый Диск" www.thq.com
Разработчик: Volition www.volition.com
Похожесть: Half-Life, Unreal
Сайт Игры: www.redfaction.com

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет



Враги, заметьте, умеют приседать и вообще двигаются довольно ловко.

Не побрился мужик перед смертью. Жаль, жаль...

Нигде так не бьются стекла, как в Red Faction. Не опять же, видеть надо, видеть.

Первые превью по Red Faction бурлили предвкушением сенсоции. Слишком уж часто до того всякие разработчики обещали интерактивное окружение, и доверчивые геймеры распускали в ожидании слюнки. А на деле вся интерактивность ограничивалась стульями, которые можно было пнуть, до порой разрушаемых объектов вроде раций и радиоприемников. Но самом деле создать полностью интерактивное (читай — разрушаемое) окружение невероятно сложно, не указав при этом в минимальных системных требованиях 1 Gb оперативки. Поэтому мне особенно приятно рассказать о Red Faction, обладающей исключительно лояльными требованиями.. для игры такого уровня.

"Pреволюция, товагищи!.."

Сама игра получилась очень большой. Оба диска заполнены высококачественным геймплеем по самые 650 Mb. Но при этом заявка Red Faction ничем исключительным не выделяется, разве что близким родством сюжетам верхувеновского "Вспомнить все" и старого доброго Crusader: No Regret. Некая корпорация, на которую мы имеем честь гнуть спину, тщательно скрывает тот факт, что в процессе горных разработок на Марсе массово гибнут люди. Точнее — мутируют и мрут. В самом начале рабочего дня вы становитесь свидетелем стычки между охранником и шахтером. Шахтер взял верх, и все остальные охранники открыли пальбу. "А-а-а! Наших бьют!" — завопили все. Вот так и началась революция. Гляжу на логотип игры, и вместо кирки мне чудится там молот.. Это все воздействие красного фона, наверное.

Революция и в самом деле свершилась, и не только в сюжетной завязке игры. К революциям я отношу также движок GeoMod, на котором сделано Red Faction. Вы уже наслышаны о том, что в Red Faction будет полностью разрушаемое окружение, и теперь ждете не дождетесь, когда же наконец я начну петь дифирамбы? Спокойно. Сейчас начну.

Геймплей не несет в себе ни капли "стратежности". Ни о какой скрытности в действиях не может быть и речи. Единственный подходящий тактический прием называется "рокет в зубы и всех на мясо". Но игровой интерес кроется даже не в добротной графике и фотореалистичных лицах персонажей, а в физике игры. Теперь после выстрела в стену вы имеете удовольствие лицезреть там ДЫРУ. Не спрайтовый след от взрыва или выстрела, а именно ДЫРУ, размеры которой прямо пропорциональны мощности оружия, из которого вы ее проделали. Причем осталось тайной, сколько можно заниматься горными разработками: после десяти минут пальбы по горе я сделал помещение размером с небольшой стадион, после чего заскучал. Таинственным оказался также и процесс переработки породы — после моих разрушительных действий на полу не осталось даже маленького камушка. Но это уже нюансы.

Разработчики догадывались о том, кто будет играть в Red Faction, и сделали некоторые материалы неуничтожаемыми. Это логично, иначе все задания типа "найди ключик — открой дверцу" превратились бы в сплошной анекдот. В общем, невозможно разрушить железобетонные и металлические конструкции, хотя их можно прострелить насквозь (ура Counter-Strike'у — прежде чем зайти за дверь, не поленитесь ее изрешетить). Лучше всего поддаются уничтожению горная порода и стеклянно-оловянно-деревянные объекты. Сами же уровни отличает некоторое однообразие

и легкая непродумонность — уж лучше сделали бы лампочки неразрушаемыми, а то после их уничтожения льется мягкий такой свет из ниоткуда. Хотя открытые пространства впечатляют, но и закрытое помещение можно расширить — внутриигровой дизайн уровней, так сказать. Не нравится карта — переделай ее по-своему.

Давить клопов всегда готов!

Общие впечатления от физической модели в игре неоднозначные: сталактит можно "уронить" на землю, отстрелив его от потолка, но даже если эту многотонную махину держит лишь кусочек породы толщиной в руку, оно все равно будет упорно висеть на своем месте. Зато стекла бьются просто потрясающе — каждый осколок летит по собственной траектории, а разбитое стекло не выглядит как мозаика.

Artifical Idiot, сиречь искусственный интеллект в игре, перерос зачаточную стадию и вызывает в основном положительные эмоции. Так, вражины наконец научились уходить от летящих в голову ракет. Мерзавцы бегают не прямо, знают, что такое круговой стрейф (один упорно нарезал вокруг меня круги с электрической дубинкой и, старательно уворачиваясь, орал, что он не вооружен) и умеют выглядывать из-за угла.

У игрока нет преимущества в вооружении. Принципиально новых средств уничтожения в игре я не встретил. Присутствуют снайперские винтовки (2 шт.), ракетницы (тоже две), гаусс-винтовка (пуля — дура, рэйл — молодец), гранаты, пистолеты-пулеметы, ранее упомянутый электрический демократизатор и щит. Правда, от выстрела из ракетницы этот кусок пластмассы не защитит, но вот к вооруженному пистолетом врагу можно подобраться, прикрываясь, и смачно припечатать им лицо недруга.

Наносимый таким образом урон неизвестен, но звук скрипа бровей по оргстеклу присутствует. Вообще говоря, звук во всей игре... звучит. Нет ничего такого, чем бы следовало восторгаться, но и придраться тоже не к чему. В одной миссии по долгу службы мне пришлось драться около работающего реактора, и в какой-то момент я понял, что чего-то не хватает. Ах да — выстрелов не слышно. Низкий гул реактора поглощал все шумы.

Хлеб и зрелище — это драка в булочной

Некоторые миссии ограничены по времени. Дается энное количество минут, и будьте любезны сдать норматив. Иначе — перезагрузка.

В игре дадут порулить техникой. Некоторые машины вызывают приступы дежа-вю. Вообще на протяжении всей игры меня не покидало чувство, что все как-то странно знакомо. Потом, рассмотрев минут пять передвижную буровую установку, я наконец вспомнил все — прямо как Арни в фильме. Не обойдена вниманием и бронетехника: скажем, можно поездить на футуристическом БТР. Кто сказал "Carmageddon"? Увы, садизмом разработчики не увлекаются, и вид тела, по которому только что проехал БТР, ничем не отличается от убитого из снайперки.

Будьте внимательны на дорогах: не следует поддаваться искушению крушить все подряд — может выйти боком. Эту истину я усвоил после того, как отстрелил крепежки моста, на котором сидели снайперы. Было забавно, и все бы ничего, но по этому мосту мне предстояло в следующей миссии совершить пеший рейд. Также очень интересно бывает пострелять по мосту, на котором стоишь...

А так — рекомендую всем. Игру, игру, а не по мосту стрелять. ■

Разрушение уровней, такое зрелищное в игре, абсолютно не смотрится на скриншотах. Из разряда тех вещей, которые лучше один раз увидеть.

Бам-с! Пластиковым щитом — по наглой морде. И самое главное — прострелить-то щит из пистолетика не получится ну никак!

О да! Воплощения в жизнь известного принципа "Dolby Surround" — долбй все вокруг.

РЕЙТИНГ МАНИИ	8,5
Геймплей	9
Графика	8
Звук и музыка	7
Управление и интерфейс	8
[illegible]	7
Дождались?	90%

"Q Tuzoff" (chaingun@mail.ru)

Наиболее выдающиеся дьяволы были родом из падших ангелов. — **Мариан Карчмарчик**

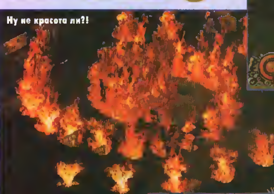


Прочитав первые строки немногочисленных превью и интервью по Throne of Darkness, я исполнился уверенности, что увижу очередной "якобы-Diablo-киллер". А учитывая то, действие игры разворачивается в средневековой Японии, Throne of Darkness можно было бы назвать продолжателем дела быстро и справедливо забытого Lamentation Sword. Я очень скептически относился к обещаниям разработчиков, твердивших свое "вы увидите нечто совершенно новое!". Чего такого нового мог продемонстрировать Diablo-киллер?

Однако, поиграв в Throne of Darkness, я коренным образом изменил свое мнение.



И как он не боится кидаться молниями у реки — ведь замыкание может случиться!


Ну не красота ли?!

Дороться на мосту — тактически выгодно. Вот еще бы до него добраться...

Японские страсти

"Давным-давно в Японии правил трусливый и злой сегун Сунаеши. Однажды во сне ему привиделось, что вскоре боги заберут его душу за совершенные им ужасные грехи. Наутро он проснулся в холодном поту и приказал своим советникам немедленно найти средство, которое сделало бы его бессмертным. Но все поиски оказывались безуспешными — ни один знахарь или корифей от медицины не мог создать такое средство. И вот однажды во дворце показался старый священник. Он сказал: "У меня есть микстура, которая сделает тебя и твоих воинов бессмертным, а также будет приносить победу в любой битве". Сунаеши поспешно выпил ее и почувствовал в себе огромную силу. Он понял, что теперь даже боги не смогут убить его, и успокоился. Но ненадолго — вскоре он вероломно напал на четыре соседних королевства, убил всех правивших там сегунов и предал огню их дворцы. Но остался один благородный сегун, вознамерившийся свершить возмездие и остановить дьявола во плоти. Именно дьявола — ибо со временем Сунаеши и самураи его армии превратились в живых трупов.."

Это сочинили в Click Entertainment (символичное название, не находите?). Звучит как начало масштабного эпоса.

Путь самурая

Игра начинается с одного персонажа, который по ходу сюжета собирает партию из четырех человек — примерно как в Baldur's Gate. Кстати, любого персонажа можно переименовать в любой момент и сколько угодно раз... Также никто не мешает в любой момент поменять одного персонажа на другого, как только это понадобится. Только увольняемые на время самураи не отдыхают где-нибудь в гостинице и не разбивают лагерь в "точке высадки", а мгновенно телепортируются в начало уровня или в ваш дворец — аналог замка в Baldur's Gate.

Партия формируется из персонажей различных классов. Лидер — глава партии, обладающий высокой харизмой, вышибала — сильнейший, но и тупейший самурай; мечник — отличный воин, прекрасно управляющийся с любым холодным оружием; берсеркер способен орудовать сразу двумя мечами; маг — без комментариев; лучник — аналогично; ниндзя — мастер рукопашного боя. Впрочем, никто не мешает набрать партию хоть из четырех мечников или магов, но последствия такой однозначности могут оказаться трагичными.

Играя, вы постоянно получаете квесты от различных NPC или от своего духовного наставника и попечителя — дайме. Они не отличаются особой оригинальностью (замочи тех-то, найди то-то, помоги этому), но их количество просто поражает — прямо Fallout какой-то!

Наверняка в многочисленных баталиях ваши бравые воины будут не раз ранены, а также им понадобится новая амуниция. Чтобы закупить ее, не придется бежать в ближайший город. Вы можете вызвать торговцев в любой момент игры! По-аркадному как-то, но зато удобно. Их всего два (священник и кузнец), но зато каких! Священник продает и скупает различные магические товары



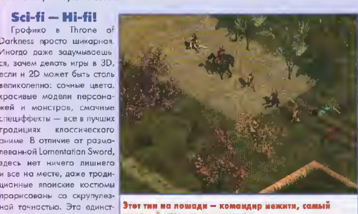
Система характеристик и магии персонажа. Обратите внимание на верхний левый угол скрина – персонажа можно переименовать в любой момент.

(в том числе и зелья), идентифицирует предметы и освящает их (до-до, снимоем-то мы шмотки с различной нежити, а они, соответственно, поначолу не пригодны для использования — влияние злых сил). Возможности кузнеца еще более обширны — из полученных от нас предметов.. он делоет новые, за совершенно символическую плату! Доли несколько луков — получили один суперлук, из двух туник сделан тяжелый костюм и далее в том же духе. Еще он может чинить и преобразовывать экипировку: на пути партии постоянно попадаются различные магические предметы — короллы, обычные и драгоценные камни и так далее. Ток вот, с помощью опции customize их можно вставить в обычное оружие (аналог gem в Diablo 2) и получить абсолютно новый предмет.

Throne of Darkness — где-то аркада, где-то и стротегия. Например, в игре можно создавать формации, сильно влияющие на исход битвы. "Скорпион" для массированного удара, "Тигр" для контратаки, а "Черепаха" для обороны... Почти как в хорошей тактической стротегии.

Система магии представляет собой горючую смесь типа "Diablo + Diablo 2" — на выходе получается очень клоссно. Особого внимания ей уделять не стоит (тот, кто игрол в обе "Дьяблы", будет чувствовать себя как домо), но просто радует разнообразие, количество и зрелищность заклинаний. Единственное существенное отличие от Diablo — местная мана называется "Ki". Почему — науке неизвестно.

Sci-fi — Hi-fi!



Этот тип на лошади – командир нежити, самый опасный враг из всего отряда.

Графика в Throne of Darkness просто шикарная. Иногда даже задумываешься, зачем делать игры в 3D, если и 2D может быть столь великолепно: сочные цвета, красивые модели персонажей и монстров, смачные спецэффекты — все в лучших традициях классического аниме. В отличие от размалеванной Lamentation Sword, здесь нет ничего лишнего и все на месте, даже традиционные японские костюмы прорисованы со скрупулезной точностью. Это единственная двухмерная RPG на моей памяти, ломающая стереотипы вроде "графика в ролевике не главное" и "без 3D красивой современной игры не сделать".

А музыкальное сопровождение еще лучше, чем графическое! Помните музыкальные шедевры Shogun? Вот-вот, и на этот раз композиторы передали атмосферу феодальной Японии ничуть не хуже. Интерфейс и управление удобны и знакомы нам по Diablo, горячие клавиши осваиваются в два счета. Одним словом, лепота!

Итого

Мы имеем дело с почти идеальной двухмерной RPG для широких масс: геймплей затягивает, и графика хороша, и музыка ласкает слух, и даже ряд оригинальных идей присутствует. Конечно, шедевром игру назвать нельзя, ибо Throne of Darkness — продукт строго вторичный. Но хитом — несомненно: это одна из тех редких игр, которые сочетают в себе простоту с тактическими уловками, старые идеи с новыми, простое со сложным. Click Entertainment, как оказалось, в умении делать абсолютно массовые игры может поспорить с Blizzard. ■

РЕЙТИНГ 8,5 МАНИИ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
9	8	9	8	2

Добротной Action-RPG с пометкой "Для всех возрастов".

ДОЖДАЛИСЬ? 80%

Юрий Кузьмин
Ykuzmin@rambler.ru

Trade Empires

ЖАНР: Транспортная стратегия

P-200, 64Mb
PII-450, 128Mb

Издатель: Eidos — www.eidos.com
Разработчик: Frog City Software — www.frogcity.com
Похожесть: Transport Tycoon, Railroad Tycoon, Imperialism
Сайт Игры: www.frogcity.com/trade/intro.html

МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ

Итак, торговая стратегия от Frog City Software, разработчика Imperialism. Сразу же вспоминается Transport Tycoon. И его воинего Railroad Tycoon. Принцип тот же: покупаем транспортные средство, устанавливаем маршруты движения — вперед.

Отличие на первый взгляд кажутся не столь существенными. Если в TT и в RT вы сперва покупали паровоз, а потом определяли для него маршрут, то в Trade Empires ситуация обратная. Вы вначале создаете маршрут, а потом отправляете по нему одного или нескольких купцов.

Кроме того, в Trade Empires, в отличие от TT, главное — это купец, а не его ослы. Поэтому можно устраивать "смешанные" маршруты: из одного пункта в другой на лошадях, потом верблюдах, потом... Правда, каждая пересадка стоит денег, но иногда это себя оправдывает.

Однако, несмотря на "похожесть", игра весьма оригинальна и заметно сложнее, чем Transport Tycoon. Тому есть по крайней мере две причины.

Во-первых, в отличие от Transport Tycoon, рынки принадлежат... сразу всем. Если в TT ваша автобусная станция — это *ваша* автобусная станция, то здесь на построенный вами маршрут набегают конкуренты, и вы ничего поделать не можете. К сожалению, противопехотные мины и ракет-ноунчары не предусмотрены — приходится думать и учитывать не только прибыльность маршрута, но и расположение конкурентов. И одна из возможных тактик в игре — тактика шакала. Не стройте ничего, нанимайте купцов и отправляйте их пастись на чужих рынках. В начале игры срабатывает неплохо.

Во-вторых, очки в игре даются не только за количество золота в ваших карманах, но и за деятельность на пользу родного края. При этом у разных сценариев разные условия победы. И поэтому каждый новый сценарий воспринимается как новая игра. Пытаться разбогатеть и добиться процветания родного города или увеличения настоек оружия воюющей стороны — это совершенно разные задачи. И они диктуют разную тактику, настолько разную, что опыт в прохождении одного сценария может даже мешать при прохождении другого. Инстинкты менять приходится.



Приятный портовый город. Мирный купец Smith едет за селитрой для порохового завода. Обратите внимание, как близко стоят рынки — в Trade Empires, в отличие от Transport Tycoon, никто за прибыль дисквалифицировать не будет. Рынки близко — значит, можно обойтись мулами и не тратиться на паровозы. Панель слева показывает список моих купцов. Видно, куда и на чем они едут, что везут и что собираются покупать. Купцу внизу слева никак не удается продать сахар (в красной рамке).



Вот сколько паразитов набежало на мой рынок в Восточном Ниппуре. Мой купец Cambyses обиженно удаляется в Ассирию (вверху, у границы карты). Наверное, мародерствовать на их рынках. Панель слева — настройка торгового маршрута. Можно задать, что, куда и на чем везти.

Как это выглядит

До примерно так же, как в 1995 году. То же изометрия, что в Transport Tycoon, те же всплывающие окошки с информацией о постройках. Основные сведения — ваши купцы, ваши маршруты, постройки и открытия — можно просмотреть на дополнительных панелях слева. Удобна, почти ничего не раздражает.. и не удивляет. По крайней мере, шока от новизны и оригинальности интерфейса ни у кого точно не будет. Все модельки неплохо отрисованы, разрешение фиксированное — 1024x768. Графика, конечно, устаревшая и все такое прочее, но те, кто ценит в играх только графику, в Trade Empires играть не станут. Как и в любую другую серьезную экономическую стратегию.

Большинство карт состоит из нескольких регионов, между которыми есть проходы. Принципиально это ничего не меняет, проста одна из областей считается вашей страной, и за ее развитие вы получаете очки, а за развитие остальных хвалить будут ваших конкурентов. У меня есть большое подозрение, что регионы были введены в основном для того, чтобы карта быстрее грузилась.

Карта региона реализована приятно, можно быстро найти интересующие вас объекты (допустим, кузню или дворец), все покрошено в разные цвета, все умиляет.. До тех пор, пока не вспомнишь, что в Transport Tycoon карта была ТОЧНО такой же. Ну что же, повторение — мать, знание — сила, классические интерфейсы — в массы.

От осла до парохода

Научный прогресс реализован в Trade Empires точно так же, как в "Империализме" (первом, а не втором). Время от времени "случаются" открытия, а вы только решаете, потратить определенную сумму на их внедрение или нет. Наверное, это разумно — не сами же купцы исследования проводили. Так что университеты воздвигать не придется.

Открытия делятся на две основные группы. Первая — это открытие новых ресурсов и, соответственно, новых видов добывающих и перерабатывающих предприятий. Например, в первых сценариях безымянный гений изобретает каменный топор — и появляется огромный спрос на осколки обсидиана.

Появляются и новые виды производств, которые можно скупать. Перед этим, правда, стоит внимательно посмотреть, получите ли вы от новой собственности прибыль.

Вторая группа открытий — это изобретение новых видов транспорта. Причем новые виды транспорта вовсе не отменяют старые. Дело


Встречный бой за рынки сбыта.

в том, что в игре нет складов! И если в городе построена одна ткацкая мануфактура, она будет покупать у купцов только по одному грузу хлопка или льна за раз. А потом придется ждать, пока ткачи весь хлопок переведут: раньше того они на рынок не сунутся. И на многих маршрутах мул с грузоподъемностью 3 куда выгоднее, чем паровоз с грузоподъемностью 10. Потому что паровоз в вышеописанном случае будет почти все время стоять на сортировочной горке и распродавать товар в розницу. Кроме того, паровоз дороже и ему нужны рельсы — тоже недешевое развлечение.

А если учесть, что рельсы, как и рынки, не ваши (по ним могут ездить все желающие, но и ваш паровоз может ездить по чужим), то понятно, что в Trade Empire, в отличие от большинства стратегий, развитие инфраструктуры — отнюдь не залог успеха, а может быть, даже наоборот. И стремление совершенствовать все и вся весьма, вероятно, приведет вас к необходимости штудировать ст. 65 Гражданского кодекса — "Несостоятельность (банкротство) юридического лица".

Блеск и нищета буржуазии

Trade Empires — хорошая игра. Но недостатков у нее тоже хватает. Остается либо надеяться, что они будут вскоре исправлены разработчиками, либо просто не замечать.

РЕЙТИНГ 7,5 МАНИИ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
8	8	7	7	4

Да, несомненно. Trade Empires отлично дополнит собрание классиков — Transport Tycoon и Railroad Tycoon.

ДОЖДАЛИСЬ? ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

Во-первых, явно не хватает масштабирования. Есть три степени приближения: карта мира, карта региона и карта местности. Но вот карта местности как раз и не масштабируется, а ведь это было еще в Civilization II!

Маловато отчетности для экономической стратегии. Единственное, что можно сделать, — это посмотреть текущие рейтинги. Никаких исторических графиков (которые были даже в Civilization I и Master of Magic), никаких отчетов. А ведь в недавней Europe Universalis — 32 разных отчета!

Невозможно "одним взглядом" охватить положение дел на рынках, понять, куда стоит направить людей и капиталы, оценить время возврата инвестиций. Короче, хочется Management Information System, а ее нет. Правда, и у купцов в те времена ее не было... Но все равно хочется!

Наконец, самый страшный недостаток — не растет масштаб управления. За первым купцом следишь с замиранием сердца. За десятым с интересом. За двадцатым с раздражением... Чем дальше в лес, тем больше елок. Тем больше сил занимает "микроменеджмент", ведь, как мы говорили, потребности рынков меняются очень быстро, и пустить все на самотек — это верный способ разориться. Короче, игра на любителя. На, еще раз повторю, действительно хорошая игра, причем большая и сложная с самого начала. В "Цивилизации" не вставал вопрос, что делать на первых ходах: ясное дело, ставить город и промышлять по избушкам. А здесь простор для действий "с нуля" даже подавляет.

Понравится ли это игрокам? Не знаю. Любители стратегических игр — очень странный народ. Они любят разговаривать о свободе выбора, отсутствии давления сюжета, многообразии возможностей. Однако многие из них на самом деле хотят, чтобы все было более или менее разложено по полочкам.

Trade Empires не для таких игроков. Это действительно свободный мир для свободных людей, к которому отлично подходит знаменитая формула свободной торговли: laissez faire, laissez passer — "пусть люди сами делают свои дело, пусть дела идут своим ходом". ■

Darkmaster (Dark_Master@rambler.ru)

NHL 2002

NHL 2001 была великолепной игрой. Поэтому перед знакомством с новым хоккейным симулятором от EA Sports меня мучил вопрос: "Смогут ли сделать еще лучше?" После нескольких дней непрерывной игры я без тени сомнения могу ответить: "Смогли". И поставить несколько восклицательных знаков.

ЖАНР: Симулятор хоккея

НЕОБХОДИМО: PII-300, 32Mb, 4Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-600, 128Mb, 16Mb Video

Издатель: Electronic Arts / SoftClub
Разработчик: EA Sports
www.ea.com
Похожесть: Серия NHL
Сайт Игры: www.nhl2002.ea.com

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет

Лучше меньше, да лучше

Пробежимся по всем основным нововведениям. Хотя их не стало много, как в NHL 2001, но зато каждое пришлось к месту.

Например, поведение игроков, как во время игры, так и вне ее, стало еще более похожим на реальное. И если раньше при розыгрыше "one-timer", то есть комбинации в одно касание, игрок, получая шайбу спиной к воротам, сразу ее бросал, причем с невероятной для такого положения силой и точностью, то теперь он прежде сделает разворот на месте, потратив на это некоторое время. А как теперь празднуют свой успех хоккеисты! Вот Сакик оформляет хет-трик и целует счастливую клюшку, а вот Яшин, накрутив защиту, кистевым броском оставляет вратаря не у дел и, подняв свою клюшку, как дирижерской палочкой управляет эмоциями сидящих с ума зрителей. Еще целая куча различных "celebrations" активизируются при помощи специальных НХЛ-карточек, о которых поподробнее будет позже.

Конечно же, никуда не делся главный козырь предыдущей части — полная настраиваемость всего, что только можно настроить от скорости игры до точности пасов. Разработчики, правда, сделали настройки "по умолчанию" — разные для каждого уровня сложности; но вряд ли они устроят опытных игроков.

Среди игроков теперь выделяют не только известных нам по 2001 году "громил" (Big Hitter) и "забивал" (Big Shooter), но также "снайперов" (Sniper) — хоккеистов, способных поразить ворота противника с самых невероятных позиций, и героев (Hero) — это ключевые игроки, в каждой команде их 4-5 человек.

Теперь о самом заметном, на первый взгляд, нововведении — НХЛ-карточках. Существует список определенных заданий: выиграть 10 вбрасываний в одном периоде, забить гол в одно касание, сделать хет-трик и т.п. Надо заметить, что среди заданий четвертого уровня сложности встречаются заморочки вроде "набрать каждым игроком вашей команды как минимум одно очко в одной игре". Если в процессе игры вам удастся выполнить задание, об этом тут же проинформирует красивая медалька с указанием количества полученных очков. После окончания игры все заработанное будет перечислено на ваш "счет". Тратятся очки на покупку НХЛ-карт, которые бывают четырех видов. Карточки игроков, превращающие хоккеиста в героя на один-три периода; карточки, открывающие новую анимацию празднования забитого гола; карточки-приколы (easter eggs), позволяющие провести матч на стадионе немереных размеров или сыграть в хоккей-сумо; и чит-карточки. Такое вот забавное новшество. Порой очень развлекает.

Easter Eggs в действии.

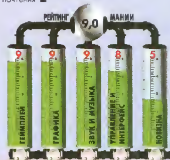
Такие броски взять невозможно.

Сакик купается в лучах славы.

Все новое — это хорошо переделанное старое

Графика в новом хоккее отличная, хотя и используется движок от NHL 2001 (конечно, "исправленный и дополненный"). Гораздо более зрелищными стали повторы. Звук на высоте — как обычно, впрочем; не помню ни одной игры от EA Sports с плохим звуком. Музыка мне не очень понравилась, но не потому, что оно плохая, а потому, что абсолютно не в моем вкусе. И не могу не отметить комментаторов. Они просто рулят! Через несколько часов после знакомства с предыдущей NHL я отрубил все, кроме звуков игры. Этих же двух "специалистов" я слушаю уже дней десять, и, по-моему, они еще не исчерпали свои приколы. А словосочетания вроде "one-timer robot" или "face-off wizard" уже прочно вошли в мой лексикон. Интерфейс удобный и понятный, а для всех любителей виртуального хоккея — просто родной.

В заключение хочу сказать, что сказать, что NHL 2002 — это супер. Игра стало чуть больше шоу, чем раньше, но, во-первых, в этом нет ничего плохого, а во-вторых, любители серьезного хоккея легко настроят ее под свои предпочтения ■



Отличнейшее продолжение отличной игры.

ДОЖДАЛИСЬ?



КРАТКИЕ ОБЗОРЫ

Ведущий рубрики: Антон Логвинов (ail@dubna.ru)
Обзор Original War: Q-Tuzoff (chaingun@mail.ru)

Conquest: Frontier Wars

Жанр: RTS
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Fever Pitch Studios
Похожесть: StarCraft, Outforce
Системные требования: PII-450(PIII-600)) 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет
Сколько CD: Один

В основе ➤ Космическая RTS а-ля Outforce с полигонными юнитами на плоской космической карте. Поначалу издавалась Digital Anvil и продюсировалась легендарными братьями Робертс, а позже была выброшена от греха подальше и попала в лапы Ubisoft.

Как играть ➤ Conquest: Frontier Wars считается клоном StarCraft. Но у меня язык не поворачивается сказать такое — игра имеет массу оригинальных черт. Космос в ней — не просто фон. Почему? Очень просто. В 2D космосе разбросаны 3D планеты. 3D здания можно строить только на орбите одной из этих 3D планет. Здания стыкуются друг с другом и образуют большую космическую станцию. Еще одной оригинальной чертой являются Адмиралы, которые могут руководить целыми флотилиями, в нужный момент перестраивая их в те или иные формации. Помимо зданий, построенных на орбите, есть еще и находящиеся в свободном плавании — всяческие станции защиты (могут содержать звено истребителей) и рудоперерабатывающие установки.

Rulezzz ➤ Симпатичная графика. Очень удобный интерфейс. Приятные ролики. Отличная музыка, озвучка также недалеко ушла. Интересный, затягивающий геймплей. Сюжет тоже пригоден к употреблению.

Suxx ➤ Игра устарела на пару лет — с этим ничего не поделаешь.

Что еще ➤ Имеются две миникарты. Первая, system map, показывает "черные дыры" и прочие зоны нестабильности, а вторая, supply system, служит обычным RTS-радаром.

7,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Довольно качественного продукта, который, однако, вряд ли заинтересует кого-то, кроме поклонников RTS.

From Dusk Till Dawn

Жанр: Survival Horror
Издатель: Cryo Interactive
Разработчик: Gamesquad
Похожесть: Devil Inside
Системные требования: PII-300(PII-450) 64(128)Mb Video
Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

В основе ➤ Одноименный культовый фильм Роберта Родригеса с Квентином Тарантино и Джорджем Клуни в главных ролях.

Как играть ➤ Компьютерная экранизация «От заката до рассвета» представляет собой типичный «зомбавский» экшен а-ля Devil Inside, на движке которого он, собственно, и построен. Сюжет сего творения связан с фильмом хоть и хрупко, но гораздо прочнее, чем связаны с ним кинопродолжения ("От заката до рассвета" 2 и 3). Сет Гекко (герой Джорджа Клуни в фильме) после ночной разборки в баре "Крученые Сиськи" попадает на корабль-тюрьму, куда по совместительству прибывают и новые заключенные-вампиры, которые пришли освободить кого-то своего брата. Начинается заварушка — до здравствуют кишки, размазанные по полу! 20 уровней, девять пушек и аналог slo-mo из Max Payne, правда, только в определенных местах.

Rulezz ➤ Отлично передана атмосфера хаоса, качественный юмор (чего только стоит «Проснись, ты же не в фильме Тарантино!»). Сюжетная линия довольно хороша (ее писал сценарист серии Alone In The Dark). Хорошая музыка, приятная озвучка.

Suxx ➤ Движок Devil Inside далеко не нов, так что на графические изыски рассчитывать не приходится. От него же игра унаследовала дебильное во всех отношениях управление и уродскую перспективу.

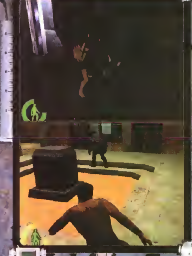
Что еще ➤ Это ПЕРВАЯ игра, поддерживающая Dolby Digital, то бишь шестиканальный звук. Владельцы 5.1 систем — возрадуйтесь!

7,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Типичной игры «по мотивам». Поиграть можно. Выкинуть через два дня — тоже.

Planet Of The Apes

Жанр: Action/Adventure
Издатель: Fox Interactive
Разработчик: Visiware
Похожесть: Sim Coaster
Системные требования: PII-450(PIII-600) 64(128)Mb, 8(16)Mb Video
Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Два



В основе ➤ Одноименная книга Пьера Булля и фильмы по ее мотивам. Этим летом во всем мире состоялась премьера нового фильма "Планета Обезьян", по сути, современного ремейка первого фильма, снятого аж в 1968 году. Ну а как нам известно, в современном мире принято выпускать по таким случаям компьютерные игры. Обычно — отстойные.

Как играть ➤ Первый ролик — эдакое ускоренное раз в 20 начало фильма. Быстренько очнулись, быстренько шлепнулись, пробежались по пустыне и — бомс, уже в тюрьме! После тюремной клетки соответствие игры книге и фильму заканчивается и начинается тотальный мордобой. Оный ничем особым, кроме кривого управления, не выделяется, поэтому первая и главная составляющая часть игры (экшен) вряд ли способна вызвать симпатию. Вторая составляющая (adventure) тоже не доставит большого удовольствия. Убийственная линейность прохождения, полностью срежиссированный авторами геймплей и бредовые задачки вряд ли кому понравятся.

Rulez ➤ Ну, музыка крута — это без вопросов. Из фильма позаимствована, как-никак!

Suxx ➤ Unique cinematic camera (чтоб она сдохла), как гордо заявлено на обложке, портит все дело. В игру просто невозможно играть — камера постоянно торчит за спиной у героя, который занимает 1/3 экрана. Угол обзора минимален. Графика — среднячок. Дизайн уровней — триумф примитивистов. Сохраняться можно только в начале уровня!!

Что еще ➤ "Планету Обезьян", несомненно, ожидает незавидная участь игры Pearl Harbor.

4,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? 15 уровней отстоя.



Original War

Жанр: RTS\RPG
Издатель: Virgin Interactive
Разработчик: Altar Interactive
Похожесть: Fields of Fire, "Затерянный мир"
Системные требования: PII-300(450), 64(128)
Мультиплеер: Интернет ● **Сколько CD:** Два

В основе ➤ В недалеком будущем американцы откроют способ перемещения во времени, правда, очень неточный. Но, отправившись в прошлое, янки узнают, что их идею уже перехватили русские (и не только), что путь обратно найти практически невозможно и что установка EON не просто перемещает, но и создает новые временные и пространственные миры...

Как играть ➤ Геймплей не похож ни на что из ранее виденного. Принцип "строим базу — исследуем — клепаем юнитов — нападаем" оказывается несостоятельным. Базу строим не невесть где, а в наиболее безопасном месте. Проводить от миссии к миссии одни и те же исследования не надо (открытие из одной миссии часто переходит в другую), механических юнитов собираем сами (какой пулемет повесить на джип? Легкий или тяжелый? А двигатель — на солнечных батареях или бензиновый?). В отличие от всех современных стратегий, самый главный ресурс в игре — люди. Они набираются опыта и растут в уровнях, осваивают различные специальности (конструктор, солдат, водитель и т.п.). Почти как в **Fields of Fire** и **"Затерянном мире"**. И врагов просто так не завалить — AI у них работает дай боже.

Rulezz ➤ Игра выгодно выделяется на фоне бесконечных и надоедливых C&C-клонов. Миловидная графика, хорошая музыка, очень удобный интерфейс. И, как я уже упомянул, недюжинный AI — юнит на исходе своего здоровья вместо того, чтобы кидаться на врага, быстро смотается на базу и подлечится/отремонтируется.

Suxxx ➤ Некоторые идеи разработчиков остались нереализованными, а другие — недоработанными. Когда поиграешь день-другой, это становится очень заметно.

Что еще? ➤ Обязательно обратите внимание на сюжетную линию игры!

7,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? И в самом деле — "Оригинальной войны". Не похожей на прочие.

Red Alert 2: Yuri's Revenge

Жанр: RTS ● **Издатель:** Electronic Arts
Разработчик: Westwood Studios
Похожесть: Вся серия C&C
Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb Video, Red Alert 2
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет
Сколько CD: Один + два оригинальных

В основе ➤ Великий и могучий C&C в неизвестно каком по счету проявлении.

Как играть ➤ Ну, о таких вещах в наше время рассказывать просто неприлично. Отмечу лишь, что **Yuri's Revenge** — самый сильный адд-он за всю историю **Westwood**. Кроме появления новой полноценной стороны (Yuri) и новых юнитов (перечислять их бесполезно — нововведений полно) адд-он преподносит немало сюрпризов. Главный — в отличие от оригинального **RA2**, играть теперь сложно, долго и интересно. Не думал я, что когда-нибудь употреблю слово «интересно» по отношению к RA2, но приходится... Сценаристы поработали на славу — миссии имеют довольно непредсказуемые повороты, да и общая сюжетная миссия, завязанная на перемещениях во времени и борьбой с психопатом Юркой, довольно интересно. В миссиях появилась нелинейность, что безмерно радует. Геймплей стал еще динамичнее (куда уж дальше!).

Rulezz ➤ Стеба и черного юмора стало еще больше: чего только стоит Юркин перерабатывающий завод, который самостоятельно едет на рудное поле и высасывает толпу гражданских, которые с помощью лопат перетаскивают руду к заводу — браво! Или, скажем, выступающий по телевизору очкастый бизнесмен в коричневом свитерочке, расположившийся под гордой надписью «Mossivesoft». Ролики стали еще более "экшеновыми", новые музыкальные треки еще лучше предыдущих.

Sux ➤ Спрайты — must die!

Что еще ➤ На диске с игрой находится отличный рекламный ролик C&C: Renegade

8,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Адд-она, который превзошел оригинал. Westwood начинает делать хорошие игры — к чему бы это?

Scooter Pro

Жанр: Аркада
Издатель: Neechez
Разработчик: Fusion Digital Entertainment
Похожесть: Scooter
Системные требования: PII-400(PIII-500), 32(64)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер: Нет ● **Сколько CD:** Один



В основе ➤ Модный ныне агрегат, называемый еще более модным словом «скутер», а по-русски — самокат. Как-то раз мы уже имели возможность «насладиться» компьютерным творчеством, целиком и полностью посвященным данному прибору. Сегодня перед нами — дубль два!

Как играть ➤ Но этот раз гонять на самокатах мы будем не по скоростным трекам, а по местам более обыденным — супермаркетам, стоянкам и так далее. И гонять не наперегонки с соперниками, а за всякой мелочевкой, разбросанной по уровню. Цель — собрать за определенное время определенное количество значков, дабы перейти на следующий уровень, где собрать еще больше зна... В горячке погони за значками можно совершать всякие малоразумительные прыжки и получать за них какие-то очки, неизвестно кому нужные.

Rulez ➤ Он очень умело спрятался под самокатом.

Suxx ➤ Графика как на приставке Sony PlayStation, да и то — образца года эдак 1995-го. Примитивные уровни, еще более примитивные модели «персонажей» и уж совсем никчемная анимация. Звуки... ну, начнем с того, что их почти нет — так, чпокает что-то, когда пресловутые фишки собираешь. Музыка — лучше бы ее не было.

Что еще ➤ Есть еще режим Extreme, но, чтобы до него добраться, видимо, нужно закончить основной. Только, боюсь, до этого не дойдет..

5,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Те, кто в детстве не накатался...

Shogun Total War: The Mongol Invasion

Жанр: Тактика
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Creative Assembly
Похожесть: Shogun Total War
Системные требования: PII-450(PIII-600), 64(128)Mb, 8(16)Mb Video
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет
Сколько CD: Два

В основе ➤ Shogun: Total War, в прошлом году сразивший наповал всех любителей тактики. Спустя год нам предлагают снова погрузиться в историю древней Японии — адд-он **The Mongol Invasion** повествует, как нетрудно догадаться, о нашествии монголов.

Как играть ➤ Для тех, кто не знает, что такое Shogun (хотя я уверен, что таких немного), расскажу немного о геймплее. STW — тактическая стратегия. Геймплей делится на две части — хозяйственную и боевую. В первой мы на глобальной карте обустраиваемся на захваченных территориях, пополняем войска (основным ресурсом по-прежнему считается koku — рис) и совершаем нападения на соседние провинции, а во второй управляем огромными отрядами на трехмерном поле боя. В адд-оне вас ждет целая новая кампания, множество новых юнитов (Ashigaru, Naginata, Ninja, Kensai и т.д.), строений и апгрейдов.

Rulezzzzz ➤ The Mongol Invasion предоставляет великолепный геймплей, который ничем не уронил чести оригинала. В съемках стартового видеоролика с живым (!) видео принимали участие сотни человек. Правда, дальше начального ролика дело не пошло — остальные ролики прежние, анимационные. Музыка очень приятная. Графика если и стала красивее, то совсем чуть-чуть.

Sux ➤ По-прежнему однообразно и с участием спрайтов.

Что еще ➤ Вместе с адд-оном идет полноценный редактор карт.

9,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Великолепного адд-она к великолепной игре.

Sub Command

Жанр: Симулятор подводной лодки
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Sonalysts
Похожесть: 688(I) Hunter/Killer, Tom Clancy's Silent Threat
Системные требования: P200(PII-400), 64(96)Mb, 8(16)Mb Video ● **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет * **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Знаменитые подлодки современности **SSN-21 SEAWOLF, PROJECT 971: AKULA** и **SSN-688(I) Los Angeles** выбрались поплавать в воды Мирового Океана.

Как играть ➤ Sub Command — хардкорный симулятор подводной лодки. Первый за последние несколько лет и одновременно — свежее дуновение в жанре. Главное отличие SC от предшественников — в него интересно играть. Разработчики сумели создать высокореалистичный симулятор трех подводных лодок, но при этом сделать его так, чтобы в нем мог разобраться любой желающий. Достаточно пройти три учебных миссии — и можно отправляться на серьезное задание! А задания очень разнообразны: кроме классических торпедных войн, атак на конвои и бесконечных маневров вас ждут и более оригинальные миссии — например, проплыть незамеченным в стан врага, высадить десант и так же незаметно удалиться.

Rulezzz ➤ Все очень стильно и атмосферно. Видеоролики выполнены в лучших традициях аркадной серии **Strike**'ов от **EA** — очень стильный и навороченный видеомонтаж с реальными кадрами боевых действий. Музыка удачно ложится на геймплей, а звук очень детально проработан.

Sux ➤ Графика разочаровывает. Она устарела — не на год и не на два, а на все три! Модели судов кошмарны для нашего времени, а здешнему морю так далеко до "Корсаров", что и говорить не хочется. С другой стороны, большую часть времени вы проведете, отдавая команды, а не любуясь на внешние «прелести».

Что еще ➤ В игре присутствует отличная энциклопедия вооружений с фотографиями и возможностью рассматреть объект изучения в 3D (модельки, как и в игре, убогие).

8,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? В каком-то смысле — пробуждения уснувшего жанра.

Survival The Ultimate Challenge

Жанр: God-sim
Издатель: Activision Value
Разработчик: TechLand
Похожесть: Нет
Системные требования: P200(PII-400), 32(64)Mb, 8(16)Mb Video
Мультиплеер: Нет * **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Легендарное американское телешоу, которое бьет все рекорды по популярности и продажам маек с соответствующей символикой.

Как играть ➤ Несмотря на наличие популярного брэнда, к телешоу игра имеет довольно отдаленное отношение. Итак, самолет с туристами терпит крушение на необитаемом острове. Очухавшись от катастрофы, пассажиры переходят под контроль игрока. У каждого из них есть определенный набор характеристик (генерируется случайным образом), который определяет их способности действовать в определенной ситуации. Один может только собирать ягоды и плакаться по поводу того, как ему плохо; другой в это время может выточить нож, срубить с помощью него куст и связать сеть для ловли рыбы. Главное — взаимодействие персонажей. Пока одни вытачивают ножи, другие (которые, например, сами выточить их не в состоянии) находят им применения в той отрасли, где они обладают нужными навыками. Также у персонажей наличествуют динамически изменяющиеся параметры — такие, например, как голод или усталость (разработчики явно играли в **The Sims**). Цель — выжить и перейти на следующий уровень.

Rulez ➤ Идея, безусловно, очень интересная и оригинальная.

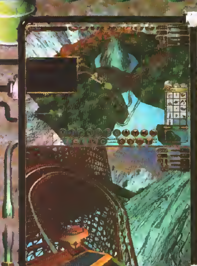
Suxx ➤ Реализация, мягко говоря, подкачала. Убогая графика (если не сказать больше), убогий интерфейс и убогие звуки. Все сделано настолько убого, насколько это вообще возможно в данной ситуации. Видимо, был расчет на дикую популярность шоу.

Что еще ➤ Скоро ожидается выход русской версии "сурвайвала" (имеется в виду телешоу, а не игра) на ОРТ.

4,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Абсолютно сырого продукта. Вряд ли игра продержится на вашем винчестере дольше одного дня.

Ultimate Ride



Жанр: Конструктор
Издатель: Disney Imagineering
Розработчик: Gigawatt
Похожесть: Sim Coaster
Системные требования: PII-450(PIII-600) 64(128)Mb, 8(16)Mb Video
Мультиплеер: Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Древняя игрушка под названием **Coaster**. Вышла еще во времена 486-х машин. **Ultimate Ride** — самый настоящий ремейк.

Как играть ➤ Ultimate Ride — по сути, конструктор американских горок. Существуют два режима — Build Coaster и Imagineer Made. В первом мы просто строим горку: выбираем тип (Steel, Wooden и Honging), фон (Mountoin, Asteroid, Covern и Grid) и начинаем возводить плод своей гениальной мысли. Возможности для строительства — безграничные. После завершения горки можно снабдить окружающие пустоты различными декорациями Второй режим (Imagineer) предлагает на выбор много различных инженерных заданий, которые нужно решить в соответствии с постовленными условиями. Например, построить железную горку так, чтобы вертикальные перегрузки не превышали 4.00G, а сама конструкция имела хотя бы одну петлю. После завершения постройки можно опробовать свое детище в работе.

Rulezz ➤ Хорошая графика, отлично передана чувства скарасти. Огромнейший выбор инструментов для создания своей горки. Музыкальные композиции прекрасно вписываются в игру.

Sux ➤ Вряд ли вы сможете долга просидеть за данным конструктором — игра из разряда "вошел — вышел, снова вошел".

Что еще ➤ Построенной горкой можно обменяться с друзьями, благо сохраненный файл обычно не превышает 70 Кб На официальном сайте (*www.ultimateridegame.com*) существует для этого специальная система coasterXchange

7,0
РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ ? Возможность неплохо скоротать вечерок.

"Казаки: последний довод королей"

Жанр: RTS
Издатель: Руссобит-М
Разработчик. GSC Game World
Похожесть: Age of Empires 1, 2
Системные требования: P200(PII-300), 32(64)Mb ● **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Нашумевшие во всем мире **"Казаки"**, созданные нашими украинскими собратьями из **GSC Game World**. Оригинальные "Казаки" побили все разумные пределы продаж для игр, сделанных в странах СНГ. GSC так сильно подзаработали на них, что смогли вести четыре (!) независимых проекта одновременно. Выпуск аддона был лишь вопросом времени.

Как играть ➤ А все так же. Видели первый Age of Empires — значит, видели и "Казаков". Последних, впрочем, можно назвать самым качественным клоном AoE, который сумел превзойти оригинал. В адд-оне вас ждут новые кампании, юниты, строения и редактор карт, выдаваемый нынче за эксклюзивную черту адд-она, хотя на самом деле он присутствовал и в оригинальной игре (помнится, коллега AI0M раскалол эту «фишку» во втором-третьем номере **"Мании"** за 2001 год).

Rulez ➤ Адд-он отлично держит планку качества. По-прежнему все неимоверно красиво, масштабно и исторически достоверно.

Sux ➤ Многим, по-моему, уже надоело играть в AoE, независимо от качества и формы исполнения.

Что еще ➤ В игре присутствует подробная энциклопедия по всем странам, строениям, юнитам, технологиям, оружию, военной тактике и историческим событиям — браво, так держать!

8,0
РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ ? Сейчас производит уже не такое сильное впечатление, как оригинал, но планка качества выдержана.

"Хулиганы"

Жанр: Аркадо
Издатель: Руссабит-М
Разработчик: AcePlatinous Family
Пахожесть: Postol (кое-чем)
Системные требования: P200(PII-300) 32(64)Mb ● **Мультиплеер:** Локальная сеть Интернет ● **Сколько CD:** Два

В оснаве > Локолизоция игры **Hooligans** ат "Руссабита". Страннаватая оркода, вызывоющая к жизни "далботельный" рефлекс.

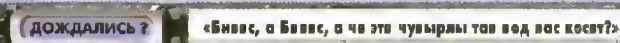
Как играть > Геймплей прост, кок две копейки. Есть гловный герой, есть некоя территория с розбрасанными по ней бонусами и есть один-единственный враг. Врагу нужна бить морду, и тогда из него будут сыпоться деньги, каторые нада собирать для пополнения своего счета в банке. Но вырученные деньги пасле прохождения очередного уровня (то есть убийства ачередного враго) можно приобрести в магазине всякие пушки и снаряжение, дабы еще быстрее убивать новых врогов. И ток далее, с возрастанием сложнасти и количества пушек. Пастепенна становится сложнее игроть, сохраняться нельзя — можна талько кады после уравней записывать.

Rulez > Для некоторых рулезом окожется возможнасть набить морду проститутке и росстрелять бобульку в парке из "Узи" (есть токие враги в игре). Еще для некоторых рэп — самоя клоссная музыко но свете.

Sux > Уж больно просто и нодоедливо это игра. Бивисобаттхедавщиной от нее потягивоет. Графико спройтовая, о-ля первая **"Дьябла"**. Указательный полец после пятиминутный игры умоляет об отдыхе

Что еще > На локализованной карабке слава "хулиганы" разбита страга надвое далларавой купюрой. Попрабуйте эта представить, и вам тоже станет весело.





НОВОСТИ

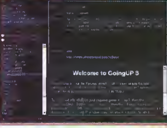
Quake III Arena

Главная Q3-новость текущего выпуска! После долгих месяцев ожидания на свет появился Quake III Point Release версии 1.30. Этот патч окончательный и обжалованию не подлежит. Он содержит, в числе прочих изменений, новые античитовые блоки, обновленный сетевой код и несколько переработанных карт. В отличие от предыдущих патчей, 1.30 можно ставить на совершенно "лысую" "Кваку", только что установленную с диска. Патч, само собой, берите с нашего компакта.

* * *

www.goingup.cfgn.net

Вышла новая версия утилиты GaungUp. Утилита предназначена для сканирования сайтов, которые работают с теми или иными модами. В базе данных GaungUp сидят сотни адресов, и если у вас установлены соот-



ветствующие моды, знайте только подключайтесь к серверам и играйте. Текущая версия GaungUp — 3.0 — была написана разработчиками с нуля, так как волей случая они утратили весь код предыдущих версий. Тем лучше для нас — меньше багов, больше удобств. Кстати, утилита с равным успехом поддерживает еще Half-Life и UT, а весит всего 1,7 мегабайта.

* * *

www.planetquake.com/munyul/

Проживающий на Planetquake мэпмейкер со странным именем Моньюл Вермиард выпустил не одну, а сразу две новых карты для Q3. Первая из них, MunY Oh Won, автором предназначается для проведения чемпионо-



тов, а также небольших игр FFA на трех игроков. Вторая карта, MVDM07 — Jump Around, находится пока в бета-стадии. О найденных дефектах автор просит сообщать ему по e-мейлу. Обе карты можно скачать с сайта автора.

Пока мы тут с вами варим кашу из топора, в Америке происходят конференции по компьютерным играм. Очередную

QUAKE III

Head Hunters

http://tarot.telefragged.com/headhunters/

"Кутришная" инкарнация мода, прославившегося еще во времена первого Quake. Для тех, кто в танке, вкратце опишу основную идею. Играем вроде как обычно, но с одним дополнительным оружием — пиламетом, который со страшной скоростью выплевывает циркулярные пилы. Эти пилы расчленяют врага за полсекунды. Среди прочих частей тела от него отваливается голова — вот ее-то и надо подобрать и отнести на специальный алтарь. За это тут же дают вожделенный фраг. Головы можно носить не по одной, а сразу вязанками. Если вас убьет враг, то в качестве трофея он получит все собранные вами головы. Таким образом, плоды вашей расчленительской



деятельности — голов, скажем, двадцать — могут ни за что достаться какому-нибудь мерзавцу, который сам ни одной головы не собрал.

Фишка с головами возводит в квадрат динамику стандартного геймплея. Простая, казалось бы, штука, но играть "мясо" становится на порядок интересней. Возьмите мод с нашего компакта и убедитесь сами.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

UNREAL TOURNAMENT

Otium

http://www.mpcx.net

Помнится, года два назад, когда только-только появилась демка шедевральнаго Unreal Tournament, народ возмущался мол, оружие уж очень мощное — одно-два попадания из любого ствола гарантируют смерть тому, в кого будут произведены эти попадания. Профессиональные игроки быстро привыкли, непрофессионалам были выданы многочисленные мутаторы, якобы добавляющие в игру баланса. Все они уменьшали мощь "нереальных" орудий убийства. Создатели мутатора Otium пошли иным путем: они решили позаботиться о здоровье игроков. Теперь здоровье самопроизвольно растет в процессе игры. Растет в зависимости от уже набранного "хелса" по-разному — игрок с процентами меньше сотни будет получать 8 единиц здоровья в секунду, а его более "толстый" соперник, которому немного не хватает до максимума, — по единичке. Потолок в 199 единиц был вознесен на высоту в 400 у.е.

Будучи полностью "отожранным" (400/150), можно без труда отбить рожей 3-4 ракеты, очередь из пулемета и нахальные усмешки оппонента, после чего прервать жизнь подлой вражины. Играть, особенно в Deathmatch, становится интереснее. В дуэлях огромное значение приобретает прогон по респавнам — если не убить противника в первые несколько секунд, его здоровье вырастет до воистину богатырских величин и придется применять кемперские/стратегические маневры.

Серьезных глюков в мутаторе не обнаружено. Немного портит вид индикатор здоровья, в который не помещаются большие числа, но это, впрочем, некритично. Зато теперь кемперам станет жить тяжелее.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③

Strangelove V2

http://www.planetunreal.com/0fus

Общеизвестно, что хуже дурака может быть только дурак с "редимером". Обычно самые разрушительные пушки в игре, такие как BFG в Quake или мортира в Serious Sam, обзывают ламерскими или кемперскими, отключают, запрещают и вообще всячески стараются запи-

нать. Создатели мода **Strangelove** решили исправить ситуацию, внедрив новый метод использования "глупого ламерского" Redeemer'a. Для начала они его переименовали. Потом смонтировали на нем сиденье, а заодно антикрыла, зеркала и салон люкс. Теперь счастливый владелец новоявленной пушки может сесть на ракету и наложить на себя руки — в смысле, выстрелить самим собой. Летящая ракета легко поддается управлению, кроме того, с нее еще можно расстреливать противников из всех имеющихся стволов. Также, двигаясь на бреющем полете, можно собирать полезные вещи — оружие или броню. В командных играх можно даже брать на борт напарников с целью совместных терактов в тылу врага. Двигатель поддается форсажу, с помощью которого огромные расстояния CTF-Face пролетаются за считанные секунды. При желании с ракеты можно грациозно соскочить — остаток пути она проделает сама.

Жаль только, что долго летать не получится ни при каком раскладе. Во-первых, ядерная ракета — весьма чувствительная штука, несколько попаданий, и она взорвется вместе со всеми, кто рискнул забраться к ней на спину. Неаккуратных пилотов ждет та же участь: пара ощечек или лобовое столкновение — и все, бобах, свидание с Аллахом. Да и солярка постепенно заканчивается — при полном баке удастся пролететь около минуты.

Но все эти недостатки мало что значат на фоне всех преимуществ от нового способа передвижения. Полет от базы к базе на CTF-LavaGiant с прижатым к груди флагом занимает 3 секунды. Имея два заряда, можно успеть спионерить флаг секунд за 10. Кроме того, не стоит забывать, что это еще и чудовищной силы оружие — одним выстрелом можно загубить огромную толпу.

Ряд достоинств модификации можно продолжить, начиная от прекрасной поддержки ботов в командных играх, отлично реализованного HUD'a или замены стандартного Enforcer'a на пушку с тремя способами ведения огня и заканчивая бешенсрывающими звуками и совсем уж извращенной формой досуга — полетом на ракетах наперегонки по закольцованным трассам. Мод замечательный, вполне законченный, и свою оценку он полностью оправдывает.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

COUNTER-STRIKE

По многочисленным просьбам читателей мы опубликуем статью о том, как пользоваться различными видами оружия в **Counter-Strike**. Само собой, нельзя назвать лучшим тот или иной вид оружия — даже нож в руках опытного игрока может стать опасным, а AK-47 в руках неопытного "террора" окажется просто подарком для "ментов". Тем не менее, ничто не мешает нам рассмотреть по отдельности каждый вид оружия и дать рекомендации по наилучшему его использованию.

Нож

Нож имеет два режима атаки. В первом вы машете им из стороны в сторону, повреждения наносятся небольшие, но довольно быстро. А во втором вы можете нанести один удар, который отнимет у врага львиную долю здоровья. Очень существенно то, что, держа в руке нож, вы будете бегать быстрее, чем ваш напарник с автоматом.

Пистолеты

Стрельба из пистолетов относительно проста. Практически отсутствует занос прицела, но вот убойная сила весьма мала. Исключение составляет **Desert Eagle (1-3)**. Имея в руках эту чудесную игрушку, не нужно палить беспорядочно. Патронов в обойме довольно мало — всего 7; при нерациональном их использовании обойма быстро опустеет, что пахнет вашими выбитыми мозгами. Необходимо попасть первым же выстрелом — это на короткое время лишит противника подвижности. За это короткое время надо успеть еще раз прицелиться. Двух-трех выстрелов достаточно для убиения врага.

Дробовики

Benelli M3 Super 90 (2-1). На мой взгляд, бесполезная штука. Стреляет очень редко, хотя и сносит на ура. Грубо говоря, если вы промахнетесь из нее в неожиданно появившегося противника, можете распрощаться с жизнью. Конечно, если во вражеской команде играют одни "чайники", то можно устроить неплохой "глумияк", вооружившись этими пукалками.

такую конференцию проводят не где-нибудь, а в **Школе Искусств и Гуманитарных Наук при техасском университете**. Из именитых участников ожидаются **Пол Джейку (id Software)**, **Том Мастейн (Ritual Entertainment)** и выходец из id **Пол Стид**, ныне трудящийся в собственной компании **Wild Tangent** ("Дикий Тангенс" — несомненно, очень перспективное название). Интересно, доживем ли мы в России до проведения таких конференций?

* * *

www.planetquake.com/sda/

Этой ссылке уже несколько лет от роду, но это не должно вас смущать — она из разряда вещей, для которых не существует времени. Ссылка ведет на сайт **Speed Demos Archive**, о существовании которого многие из вас, наверное, и не подозревали. Этот сайт посвящен рекордам скоростного прохождения отдельных карт оригинального **Quake I**, а также некогда знаменитых mission-pack'ов к нему — **Scourge of Armagon** и **Dissolution of Eternity**. Несмотря на почтенный возраст игры, подобные рекорды продолжают ставиться до сих пор. На Speed Demos Archive регулярно заполняются рейтинговые таблицы, а демки рекордсменов выкладываются в соответствующий раздел сайта. Нам, рядовым игрокам, при просмотре остается лишь разевать рот от изумления — как это у парней получается так ловко бегать, прыгать и рвать на куски монстров? Кстати, известный проект **Quake Done Quick** также проживает на этом сайте и не менее регулярно пополняется рекордами.

* * *

www.discreet.com/products/gmax/

Необычайно интересная новость для всех, кто увлекается Q3-моделированием и созданием Q3-карт. Разработчики **3D Studio Max** выпустили бесплатную версию этой прославленной программы под названием **gmax**! Gmax — вещь, в принципе, многофункциональная; с ее помощью можно создавать практически любые объекты для игр, в том числе модели игроков и карты для **Quake 3**. Если же вы собираетесь сделать собственную игру, то без gmax вам и вовсе не обойтись — как известно, пиратские версии 3D Max для создания коммерческих продуктов



(в частности, игр) не подходят, а лицензионка стоит никак не восемьдесят рублей.

Unreal Tournament

http://www.planetunreal.com/Spooger/

Strike Force — великолепный мод для UT — прижился у народных умельцев. Мэп-дизайнер **Spooger**, принявший за правило принцип "лучше меньше, да лучше", создал под него замечательную карту **The Gallery**. Карта



проработана до мельчайших деталей и вполне играбельна. Тем, кто уже успел выкачать Strike Force (254 Мб), можно идти по ссылке, любителям других "нереальных" модификаций просьба подождать — релиз для Tactical-Ops и Infiltration планируется в самое ближайшее время.

* * *

http://www.planetunreal.com /unrealcraft/

Любителям модификации UnrealCraft снять шляпы и молчать минуту. Под давлением безжалостной Blizzard разработчикам пришлось отступить и свернуть все работы над своим детищем. На сайте уже покойной разработки пока еще можно скачать последнюю "бету", законченные и незаконченные карты. Пока еще можно.

* * *

http://www.planetunreal.com /maxaverkill/

Возможно, фанатов безвременно усопшего UnrealCraft (см. предыдущую новость) сможет немного утешить оазис от команды Maxoverkill Mods, переносящей на рельсы UT старый и добрый, но уже немного подзабытый Total Annihilation. Работа над проектом в самом разгаре, посему разработчикам требуются опытные модельеры и скиннеры. TA в виде стратегии была хитом — быть может, эта модификация позволит почувствовать себя в шкуре "этого крутого трехмерного командира" (если, конечно, Cavedog по примеру Blizzard не наложит вето на разработку).

* * *

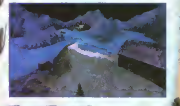
http://users.chello.be/ sf15772/texsynth/

Все люди, пытающиеся создать карту к любимому экшену, рано или поздно сталкиваются с проблемой отсутствия необходимых текстур. Кто-то продолжает работать со стандартными текстурами, кто-то лезет в Интернет, а некоторые пытаются рисовать их самостоятельно. Специально для этих продвинутых игроков и была выпущена программа TexSynth, которая способна подгонять края картинок для последующего "сцепления" друг с другом. Результаты получаются качественные, но работает программа очень уж медленно.

* * *

http://www.planetunreal.com /tygra

Tygra, первый русский левел-дизайнер, засветившийся на PlanetUnreal, выпустил свое очередное творение — "мясную" карту DM-Baykal. Поле битвы удачно спроектировано и оформлено великолепными текстурами. Авторский саундтрек удачно впи-



Benelli XM-1014 (2-2). Это уже явно поинтересней. Скорострельность этого дробовика-автомата не может не радовать, жаль только, что магазин всего семизарядный. Главное, вооружившись им, сократить дистанцию до цели, ибо палить через полкарты — бесполезное занятие. Но стреляя в упор, можно свалить врага одним залпом в голову. Рекомендуется использовать в ближнем бою.

Автоматы

MP 5 NAVY (3-1). Лучший автомат в игре. Довольно кучная стрельба и неплохая убойная сила сделали его популярным среди игроков. При стрельбе непрерывной очередью ствол уходит вверх и вправо — или вверх и влево. Необходима своевременная коррекция огня.

Steyr TMP (3-2). Эта пушка доступна только "ментам". Очень тонкий инструмент — малая убойная сила в сочетании с хорошей кучностью и очень высокой скорострельностью. С ее помощью можно быть точным, как хирург, и дырявить головы недругов с порядочного расстояния.

FN P90 (3-3). Поначалу радует наличие в обойме 50 патронов, но стоит попробовать пострелять на дальние дистанции, как радость в два счета испаряется. Если же предстоят бои в замкнутых помещениях, то лишние патроны будут очень кстати.

Ingram MAC-10 (3-4). На мой взгляд, довольно бестолковая штука. Стреляет не особо мощно, велик разброс. Не знаком ни с кем, кто испытывал бы теплые чувства к этому оружию.

Universal Machine Pistol (UMP) (3-5). Очень смахивает на 3-1. Уменьшенная скорострельность с лихвой окупается повышенной убойной силой и кучностью. Но за все приходится платить, и магазин этого автомата содержит на пять патронов меньше.

Штурмовые винтовки

AK-47 (4-1). Вещь! Самая убойная пушка данного класса. При стрельбе очередью ствол уходит вверх и влево. Соответственно, если целиться правее и ниже, то враг получит в грудь максимальную дозу свинца, а там, возможно, и шальную пулю в голову. При стрельбе на большие расстояния рекомендую делать одиночные выстрелы. Овладеть стрельбой из "калаша" довольно трудно, но игра стоит свеч.

Sig SG-552 Commando (4-2) и **Steyr Aug 4-4**. Пушки-близнецы. Одинаковая убойная сила и скорострельность. 4-2 доступна только "террорам", а 4-4, соответственно, только "ментам". Обе пушке оснащены прицелами. Возможность ведения автоматического огня делает их универсальным оружием. В ближнем бою цельтесь чуть ниже груди и зажимайте курок. На большой дистанции включайте приближение и бейте врага очередями в три-четыре патрона. Правда, небольшая разница между этими стволами все-таки есть. Sig с приближением стреляет точнее, чем Aug, а Aug без приближения имеет больший разброс, чем Sig.

Colt M4A1 (4-3). Имеет два режима огня — с глушителем и без него. С глушителем уменьшается убойная сила, но увеличивается кучность. На ближних дистанциях можно смело зажимать курок, не особо заботясь о заносе ствола. Ну а на дальних снимайте глушитель и методично засаживайте во врага по одному патрону.

Снайперские винтовки

Steyr Scout (4-5). Очень убогая снайперская винтовка с двойным приближением. Бесполезней пушки я не видел. Маломощная: чтобы уложить противника, нужно засадить ему в корпус раза три, и при этом скорострельность оставляет желать много лучшего. Какой-нибудь бандитский снайпер с "калашом" завалит вас с этой штукой, как мамонта на редколесье.

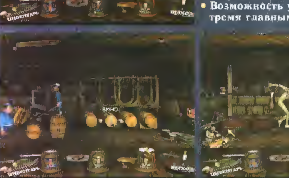
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media 2000

Новые приключения МУШКЕТЕРОВ



- 9 двухэкранных уровней,
- 3 дополнительных пазловых экрана.
- 9 сюжетных мультфильмов.
- 10 второстепенных персонажей.
- Около 60 диалогов и 1000 реплик.
- Около 80 анимаций на одном уровне.
- Профессиональное актерское озвучивание.
- Возможность управления всеми тремя главными героями.









Эта игра - необычный веселый квест, главные герои которого - три мушкетера из известного произведения Александра Дюма. Стиль игры - ироничный и слегка пародийный, персонажи очень колоритны, звучит много диалогов и реплик, игроку интересно и весело совершать любые действия.

Сюжет игры, в двух словах, таков: трое друзей ищут исчезнувшего Д`Артаньяна (соблазненного и похищенного миледи), противостоят козням кардинала, отдыхают и развлекаются. При этом они умудряются побывать в трактире, в бане, в борделе, в женском монастыре, в гостях у миледи, в темнице и даже в спальне королевы. В общем, проводят время мушкетеры довольно весело, и игрокам, мы надеемся, доставит немалое удовольствие поучаствовать в их приключениях.

Минимальные системные требования: Celeron-300, 64 Mb RAM, 4 Mb Video Card, 4x CRDOM, Sound Card, Mouse.
Рекомендуемые системные требования: Celeron-500, 64 Mb RAM, 8 Mb Video Card, 16x CRDOM, Sound Card, Mouse.

Оптовые поставки: (095) 745-0114; sales@media2000.ru; **www.media2000.ru**

Разработчик: "Электроникум+"



сывается в атмосферу, игра — на мощной машине и с приличным числом оппонентов — затягивает. Tygra восстановлен в глазах публики после страшного позора в виде пака имени себя.

* * *

http://www.blutbad.julian.de/

Перспективная модификация была разработана немецким программистом CaRnagE. Прикрутив к UT небольшую примочку — SinglePlayer4UT, мы получаем возможность запускать одиночные миссии наравне с картами для мультиплеерных боев. Пока на сайте разработчика красуется только одна миссия — *SP-Ruines*, которая красотой и оригинальностью явно не блещет. Если повезет и модификацию заметят талантливые дизайнеры, у нас будет шанс скоротать с ее помощью время до выхода **Unreal II**.

Counter-Strike

Наконец-то после долгих задержек вышли новые версии Counter-Strike 1.3 и Half-Life 1.1.0.8. В обоих апдейтах исправлены добрая дюжина ошибок и недоработок, но вместо того, чтобы перечислять их все, мы лучше повнимательнее рассмотрим нововведения. Из новшеств в HL 1.1.0.8 можно отметить следующие: новый Multicast Spectator режим, система голосовой коммуникации, можно "биндить" CapsLock, а радиокоманды слышны находящимся рядом противникам. А в **CS 1.3** появилось несколько новых карт, тоже внедрена поддержка голосовой коммуникации и, самое революционное, — если игрока убили, зажатая в его руках граната взрывается!

Скачать новые патчи, апдейты и прочие фиксы вы можете на старом добром Counter-Strike.Ru в разделе «файлы» или непосредственно у разработчиков по *http://csnation.counter-strike.net/cs13.html*.

* * *

http://www.fileplanet.com/index.asp?file=69715
http://www.fileplanet.com/index.asp?file=69717
http://www.fileplanet.com/dl/dl.asp?counter-strike/13_retfix.zip

Как обычно, новые версии **CS** и **HL** не без ошибок. Владельцы карт от фирмы ATI столкнулись с серьезным падением fps в этих играх, но они могут не волноваться — уже вышел патч, исправляющий эту ошибку. Если у вас **Retail версия** CS 1.0.0.3, то вам по первой ссылке, а если мод версии **CS 1.3**, то по второй.

Также были найдены недоработки, но на этот раз **только в Retail версии CS 1.0.0.3**. Оказалось, что при апгрейде с версии 1.1.0.2 «потерялся» ряд файлов: к примеру, карты **de_inferno** и **de_survivor**. Патч представляет собой 2-мегабайтный zip-архив, который рекомендуется разархивировать непосредственно в директорию **cstrike**. Скачать патч можно по третьему адресу.

Но это еще не все ошибки! Ребята с сайта **SecurityFocus** рапортовали о довольно серьезной проблеме в новой версии **Half-Life 1.1.0.8**, которая позволяет администраторам игровых серверов путем использования ошибки с переполнением буфера получать полный доступ к консоли игроков. А это значит, что вам и диск могут отфор-

AWP Magnum (4-6). А вот это инструмент отцов. Один выстрел — один труп, исключая попадания в руки и ноги. Маневры с этим слонобоем в руках крайне неторопливы, так что рекомендую снайперам до места засады добегать с ножом или пистолетом. Стрелять из 4-6 можно только стоя или сидя на месте, так как на бегу пули летят куда угодно, но только не в противника. После залпа происходит перезарядка, в ходе которой отключается режим приближения. Научившись владеть этой пушкой, вы будете незаменимым игроком в команде.

G3A3 G3/SG-1 (4-7). Автоматическая снайперская винтовка поначалу производит приятное впечатление. Двойное приближение, 20 патронов в обойме, при стрельбе не отключается приближение. Но на практике 4-7 оказывается абсолютно бесполезной пушкой из-за низкой убойной силы. После выстрела прицел заносит вверх, и чтобы сохранять точность стрельбы, необходимо делать маленькие паузы — тогда прицел встает на место. Воевать с ней против снайперов, вооруженных 4-6, — самоубийственное занятие.

Sig 550 Sniper Rifle (4-8). Напоминает 4-7; убойная сила поменьше, но зато выше скорострельность. При стрельбе прицел заносит существенно меньше, что дает возможность ведения меткого огня без пауз. Бег с данным оружием также очень медленный.

Пулеметы

M-249 SAW (5-1). Единственный пулемет в игре. 200 патронов в запасе и 100 в магазине — с этой штукой вы просто ходячий арсенал. Разумеется, таская на себе такую тяжесть, вы двигаетесь как черепаха. Стрельба из 5-1 — дело сложное. Ствол сносит вверх и начинает водить из стороны в сторону. Хорош пулемет для огневой поддержки — пока пулеметчик беспорядочно палит во все стороны, заставляя врага нервничать и совершать глупости, напарники идут вперед. Бытует мнение, что, вооружившись пулеметом, можно круто косить врагов одиночными выстрелами. Так вот — убойная сила одной пули из пулемета равна 1600 единицам, а, скажем, из AK-47 — 1992 единицы. Стоит над этим задуматься, верно?

Гранаты

Разрывная граната в простонародье называется "гренкой". Покупается при респавне в количестве одной штуки. Расстояние, на которое можно метнуть гранату, зависит только от наклона линии прицела по отношению к поверхности земли. Очень полезная вещь для добивания раненых; убить же одной гранатой "здорового" игрока весьма проблематично. Не стоит забывать, что гранаты рикошетят от стен, а это дает возможность закидывать их в самые неожиданные места.

Световая граната или **"флэш"**. На респавне можно затариться ими в количестве двух штук. Все, кто смотрел туда, где взорвался "флэш", временно теряют зрение. Это самое время зависит от того, насколько близко вы были к месту взрыва. Кидают "флэш", как правило, за угол. После чего выбегают и расстреливают врагов, как слепых котят.

Дымовая граната необходима, когда нужно пробежать через простреливаемую врагами местность. Она выпускает облака дыма, которое резко ухудшает видимость.

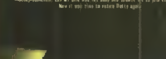
MAX PAYNE

Blade Runner Novel Pt.1

Первая часть ожидаемой "игроновеллы" по вселенной **Blade Runner**. Автор мода проделал большую работу — кроме собственных уровней и врагов, он сочинил предысторию и поместил ее в заставочный мультик с музыкой из фильма. Мы играем не за героя Гаррисона Форда, а за старого доброго Макса. Но антураж полностью взят из фильма — уходящие в темное небо многоэтажные махины, сверкание неоновых реклам, скользящие в высоте аэромобили... Атмосфера передана весьма точно.

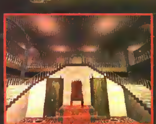
Играть довольно сложно — враги появляются в самых неожиданных местах, иногда не сразу поймешь, откуда в тебя стреляют. Кроме того, наблюдаются, мягко говоря, некоторые проблемы с аптечками, так что приготовьтесь к частому использованию опции Quick Save/Load. Но именно сложностью мод и интересен — и сюжетом, конечно. Надеюсь, автор не остановится на достигнутом и Blade Runner Novel, часть первая, действительно станет началом большой и красивой саги.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤



ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media 2000

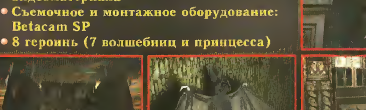
ТАИНСТВЕННЫЙ ОТЕЛЬ 2: ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК



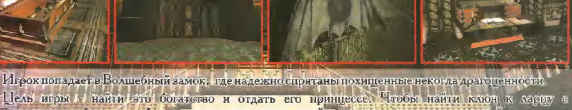


- Вся графика реализована в 3D редакторе
- В игру включено 10 трёхмерных видеосюжетов (путешествий по замку)
- 5 этажей (включая подвал и лабиринт)
- 25 комнат
- 40 "пазлов" (задачи, кроссворды, игры, головоломки ...), 15 "квестов" (предметы в игре)
- 14 озвученных видео-загадок
- 5 мозаик (коды к этажам и основная)
- 25 минут оцифрованного видеоматериала
- Съемочное и монтажное оборудование: Betacam SP
- 8 героинь (7 волшебниц и принцесса)









Игрок попадает в Волшебный замок, где надежно спрятаны похищенные некогда драгоценности.

Цель игры - найти это богатство и отдать его принцессе. Чтобы найти ключ к ларцу с драгоценностями необходимо собрать мозаику, кусочки которой хранятся у очаровательных фей и спрятаны по всему отелю. Безусловно, девушки просто так не раскроют свою тайну, до тех пока игрок не проявит сообразительность и повторно не обойдет их всех в определенном порядке. Отгадать эту последовательность будет не просто, ведь каждая волшебница хранит магический кристалл, а семь кристаллов отличаются только формой (шар, цилиндр, куб и т.д.). Каждый визит игрока к фее будет сопровождаться интересными загадками, отвечая на которые она будет постепенно сбрасывать свои одеяния. Ну и конечно, не надо говорить о том, как рада будет принцесса найденным драгоценностям.

Игрок может перемещаться из одной части замка в другую с помощью волшебства, но для того чтобы пройти на следующий уровень ему потребуется отгадать и решить несколько различных головоломок и собрать небольшую мозаику. Решая задачу, игрок получает ключ от следующей двери и кусочек мозаики. Очевидно, что некоторые задачи вообще не решаются, пока к ним не найден нужный предмет, который может лежать на другом уровне.

Минимальные системные требования: Celeron-300, 32 Mb RAM, 4 Mb Video Card, 4x CRDOM, Sound Card, Mouse.
Рекомендуемые системные требования: Celeron-500, 32 Mb RAM, 8 Mb Video Card, 16x CRDOM, Sound Card, Mouse.

Оптовые поставки: (095) 745-0114; sales@media2000.ru; www.media2000.ru

Разработчик: SG soft

матировать, и документы стереть — в общем, что угодно сделать. Но вы не бойтесь. Если вы не читер или хакер, то ничего вам не грозит.

* * *

http://www.counter-strike.ru/configs/

На портале Counter-Strike.Ru запущен новый раздел — «конфиги». Данный раздел был разработан после нескольких обращений к администрации с просьбой о создании такого раздела, под тем предлогом, что игроки устали носить свои конфиги в клубы на дискетах. Теперь посредством вашего любимого сайта вы сможете без всяких проблем играть в клубе, в гостях, на работе и дома со своим личным конфигом. Для этого нужно всего лишь зарегистрироваться в форуме портала и сохранить свой конфиг в системе. Система поддерживает до 4 конфигов (размером до 10 Кб каждый) на 1 человека.

* * *

http://www.counter-strike.ru/demos/aimbot.html

Портал Counter-Strike.Ru разместил также у себя сенсационные демки известного чита aimbot от его создателя — Vasily Pupkin! Данные материалы будут интересны всем, кто читал в "Игромании" №7 статью **"Костыли для "Каунтера"**, но ни разу не видел читы в действии. В демках наглядно демонстрируются возможности aimbot в стрельбе различным оружием через стены, на ближних и дальних расстояниях и в других ситуациях. Такое вы вряд ли где-то увидите!

* * *

http://podbot.bigmir.net

Любителям игры с ботами должен приглянуться этот сайт. Он целиком посвящен одному из лучших ботов для Counter-Strike — PODbot. Сайт содержит массу "вейпоинтов" и прочих полезных мелочей, но главным его достоинством является то, что вы можете скачать оттуда русифицированную версию PODbot 2.5! После ее установки чат и меню ботов заговорит по-русски.

* * *

http://www.punkbuster.com

Разработчики PunkBuster, известного программного обеспечения для искоренения читеров на подходах к серверам Half-Life/Counter-Strike, прекращают его поддержку и развитие. Причина вполне понятно — на фоне их общемирового признания и десятков коммерческих предложений участвовать в обороне игровых серверов других игр Valve Software отказывается работать с этой командой и внедрять ее технологии в Half-Life! Что, в свою очередь, значительно ограничивает возможности PunkBuster, снижает качество работы программы, а также вынуждает разработчиков изобретать с каждой новой версией программы очередной велосипед из-за того, что Valve отказывается давать какие-либо консультации по устройству Half-Life. Скорее всего Valve будет не по себе, когда посыплются жалобы тысяч разъяренных игроков. Тогда разработчикам придется столкнуться с адекватной реакцией на подобную политику, со стороны, например, онлайновой лиги CAL, а также других лиг и организаций, чья работоспособность напрямую зависит от PunkBuster ■

КЛУБНЫЕ НОВОСТИ

"Интел" раздает слонов. Не больше двух в одни руки



Тринадцатого сентября в Манеже в рамках выставки IT-Формат прошел финальный тур игр на Кубок Pentium 4. То было грандиозное мероприятие, собравшее несколько сотен зрителей. На финал кубка был специально приглашен Николай Фоменко, по мере своих скромных сил развлекавший публику. Публика укахатывалась под словесные кульбиты шоумена и одним глазом посматривало на экраны, куда транслировались финальные бои. Играли в Counter-Strike, и в финале сошлись две самые именитые CS-команды России — **c58** из Москвы и **M19** из Питера. Победа досталась москвичам, они же и получили четыре компьютера устрашающих конфигураций на основе процессоров Petntium-4 1700 MHz.

По официальной информации, размещенной на сайте **Pentium4-Cup.ru**, турнир прошел без сучка и задоринки: абсолютно все, включая самих игроков, были довольны и порой даже счастливы. Однако впечатления участников турнира сильно разнятся с официальными. Отчеты игроков **M19*MadFan** и **c58|Call911**, размещенные на **Cyberfight.Ru**, содержат изрядную долю горечи и разочарования. В них описан ряд жестоких организационных просчетов. Играть финал приходилось в крайне суровых условиях: из-за расположенной рядом сцены была плохая слышимость, а некоторые игроки провели уже более суток на ногах, участвуя в отборочных играх. Кроме того, игроки получили целую охапку словесных тумаков от г-на Фоменко, который ради веселья публики беспощадно эксплуатировал собственное остроумие. По отзыву c58|Call911, турнир напоминал скорее имиджевую акцию в поддержку новой линейки процессоров Pentium. Если компания Intel в будущем планирует проведение киберспортивных чемпионатов, ей, вероятно, предстоит столкнуться с настороженным отношением игроков.

Демки финала вы можете взять с нашего диска.

Бен-Ладен наносит удар по Counter-Strike

Атака террористов на США обрела последствия даже в той области, где их, казалось бы, трудно даже предположить — в киберспорте. Организационный комитет World Cyber Games объявил изменения в правилах игр по Counter-Strike. То, что победа присуждается команде, выигравшей наибольшее число раз за террористов, организаторы сочли некорректным. Поэтому теперь призеры чемпионата будут определяться по системе MaxRounds (имеется некий лимит побед, вроде фраглимита в Quake. Команда, достигшая его первой, получает победу). Впрочем, известно, что это не окончательное решение оргкомитета, скорее просто реакция на трагедию. Реакция, надо заметить, несколько надуманная: если уж идти таким путем, то стоило бы вообще исключить Counter-Strike из списка игр WCG. Сильный был бы шаг, но организаторы, к счастью, на него не решились.

Дела МТУшные

28 сентября на выставке **"Интерњетком 2001"** на стенде компании **"МТУ-Интел"** прошел финал турнира по **Quake III** и **Counter-Strike**, проводившегося по инициативе компании. В отборочных турах участвовали несколько сборных команд из посетителей стенда, а также заранее собранные команды, приехавшие бороться за главный приз — компьютер. В финал игр вышли команды **vip** и **HACH**, сражавшиеся на карте **de_train**. **Vip**'ы выиграли 17:3 и 17:6 за "терроров" и "контру" соответственно. После партии в Counter-



Strike проигравшая команда получила утешительные призы, а выигравшая команда, получив дипломы и ценные подарки, отправилась выяснять отношения между собой в Q3.

Победитель определился уже в середине раунда, оставив преследователей далеко позади. Им стал **vip.Warrior**, который и получил главный приз. Под аплодисменты зрителей и сотрудников окружающих стендов победитель, попозировав перед фотоаппаратом, удалился в сторону места проживания.

Российский пре-финал World Cyber Games

29 и 30 сентября завершились московские и питерские отборочные игры к российскому финалу World Cyber Games. Достаточно масштабный чемпионат прошел без особых осложнений, и к вечеру воскресенья определились команды-участницы финала в номинациях **Counter-Strike**, **Q3 Team DeathMatch** и **Q3 Duel**. Никаких неожиданностей отборочный тур не принес — в финал вышли все сильнейшие команды России. С 8 по 13 сентября в Москве, на Андреевском мосту, пройдут финальные игры, в которых примут участие 96 (!) команд — по 32 в каждой номинации. Ожидается грандиозное киберспортивное шоу, которое, к сожалению, уже закончится на момент выхода журнала. В следующем номере обещаем дать подробный репортаж с места событий, а пока — посмотрите наиболее интересные Q3-дуэльные демки с московских отборочных.

Землетрясение в стане c58

Практически перед сдачей номера в печать пришла шокирующая новость. Не буду вдаваться в пересказы — просто процитирую слово **Дмитрия Кузнецова (c58|d1mann)**, директора команды c58.

"Официальное заявление.

Первый состав Team c58 Q3 TDM (Fess, Pow3r, Dev1l, Mikes) и CS-состав (Call911, myrz, Xenitron, 4e4en, Ant1killer, Hostage) прекратили свое существование. По заявлению этих игроков, они больше не имеют желания выступать в команде c58. Это их официальное волеизъявление, которое игроки сделали руководству c58 и **Cyberfight.ru** в моем лице сегодня в 18:00 в клубе **Net-Land**.

Я как официальный руководитель Cyberfight.ru и команды c58 принял их решение и немедленно сообщил организаторам **World Cybergames Russian Preliminary** о том, что данные игроки более не являются официальными представителями c58, а также обратился с официальным заявлением снять данные составы и игроков Team c58 с финала World Cybergames Russian Preliminary 8-13 октября, несмотря на их успешное выступление в ходе отборочных соревнований.

P.S. Для меня лично решение команды было абсолютно неожиданно, тем более что ничто не предвещало столь резкого поворота в нормально складывавшихся отношениях с игроками. К сожалению, игроки не объяснили мне причины, по которым они приняли это решение, поэтому никаких комментариев я дать не могу и сам имею больше вопросов, чем ответов. Так или иначе, противостоять воле игроков я не собираюсь."

Прокомментировать этот странный демарш сложно, но одно можно сказать с уверенностью: команда c58 уже не сможет выступить на российском финале World Cyber Games столь успешно, как оно, несомненно, сделала бы это при прежнем раскладе. В следующем номере мы сообщим о последствиях неожиданного ухода игроков. ■



НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Денис Гуров (spider@tushino.com)
Александр Лямкин (qt_lyama@mail.ru)
Madl Divoff (mdivoff@igromania.ru)

«Компьютерные клубы России» *теперь на компакте!!!*

Внимание! Сводка по компьютерным клубам России, ранее публиковавшаяся на страницах журнала, разрослась до значительных размеров. Отныне она нашла свое место *на нашем компакте*, где и обосновалась окончательно. Внимание, владельцы компьютерных клубов! Если ваш клуб в сводке не представлен, вам никто не мешает написать на адрес *operkot@igromania.ru* и проинформировать нас о вашем существовании под солнцем. Нам доставит искреннее счастье и безмерную радость опубликовать информацию о вашем, несомненно, замечательном клубе в нашей таблице! Более подробно о том, как нужно оформлять заявку о вашем клубе, чтобы информация о нем попала на наш CD, вы так же можете прочитать на компакте.

Сводка проживает по адресу: *Наш Компакт -> ИнфоБлок.*



Дядя Федор
fedor@igromania.ru

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Сабвуфер от Creative — в каждый дом

Компания Creative объявило о выходе на российский рынок трех новых акустических систем — Sound Works 320, FourPointSurround FPS1600 и Inspire 5.1 5300.

SW 320 — экономичное, но качественное решение для товарищей, желающих с минимальными затратами расширить звуковые возможности своего компьютера. Система позиционируется как аналог стандартных двухколоночных комплектов фирм-конкурентов. В набор SW 320 входит 12 Ватт сабвуфер, выполненный в стильном деревянном корпусе, и две колонки-сателлита по 4,5 Ватт каждая. Необычным дополнением комплекта является проводной пульт ДУ. *«Cambridge SoundWorks SW320 обладает высококачественным натуральным звучанием, устанавливая новый стандарт для акустических систем начального уровня»,* — говорит Леонардо Колуччи (Leonardo Colucci), европейский брэнд-менеджер по акустическим системам Creative. Спорить не возьмусь, однако отмечу, что стоимость в 42 доллара США действительно является соблазнительным предложением для комплекта такого класса.

FPS 1600 — чуть более дорогое и, соответственно, немного более комплексное решение для современных компьютерных игр и мультимедио-приложений. Комплект состоит из 17 Ватт сабвуфера (дизайн "под дерево"), проводного пульта ДУ и четырех колонок-спутников мощностью 6 Ватт. Из пресс-релиза FPS 1600 меня более всего впечатлило выражение "сокрушительные басы". Так вот, "сокрушительные басы" обойдутся вам в 59 долларов, и использовать их рекомендуется в комплекте с линейкой четырехканальных звуковых плат Creative Sound Blaster.

Inspire 5.1 5300 — high-end аудиосистема для солидных и требовательных пользователей. Включает в себя мощный сабвуфер на 18 Ватт, пульт ДУ и пять колонок-сателлитов суммарной мощностью 30 Ватт. Система рассчитана на применение в паре со звуковыми платами Sound Blaster Audigy и Live! и способна обеспечить высококлассное декодирование звука в стандарте Dolby Digital 5.1. Стоит это высокотехнологичное чудо 199 долларов без НДС и на данный момент уже вовсю продается в Москве.

Бесхвостая мышка Майкрософта

Корпорация Microsoft продолжает заниматься селекцией мышей. В свободную продажу выпущены три новых жизнестойких особи (см. фото). Все три поддерживают технологию IntelliEye, позволяющую сканировать поверхность со скоростью 6000 раз в секунду. Если вы вдруг не впечатлились этим числом, то добавлю, что у большинства конкурентов скорость отслеживания перемещения мыши в четыре раза меньше. Кроме этого следует отметить, что все модели стопроцентно совместимы с новейшими ОС семейства Windows и подключаются через интерфейс USB.

Особого внимания заслуживает модель Wireless IntelliMouse Explorer. Это беспроводная оптическая мышь, работающая от двух батареек АА и использующая ряд новых, оригинальных технологий энергосбережения. К примеру, устройство способно фиксировать момент, когда вы убираете руку или поднимаете мышь над столом, и переключаться в режим экономии питания. Стоит это животное в розницу 75 баксов и со дня на день (или уже) должно появиться в розничной продаже.

Видимо плеер... То есть видеоплеер...

Компания Sony продемонстрировала публике новое, оригинальное видение термина "DVD-плеер". Устройство, названное D-VM1, представляет собой законченное решение, позволяющее просматривать фильмы и слушать музыку буквально "на ходу". Плеер состоит из двух частей — 3,5-дюймового TFT экрана и собственно DVD/CD проигрывателя. Судя по конструкции (см. фото), дисплей закрепляется на ладони, а считывающее устройство вешается на пояс.

Количество поддерживаемых форматов впечатляет — DVD, DVD-RW, DVD-R, Video-CD, Audio-CD, CD-R и, до кучи, CD-RW. При этом плеер можно использовать стационарно, подключив его к обычному телевизору. Если воспользоваться заезженным термином, то D-VM1 можно с чистой совестью окрестить "персональным аудиовидеокомбайном". Или "мультиформатным бульдозером", если хотите.

Кстати, нечто подобное было в кинофильме "Вспомнить все" с Шварценеггером в главной роли. Там есть сцена, наглядно живописующая метрополитен будущего. Весь вагон увешан телевизионными экранами, а в углу кадра удобно пристроился какой-то тип с прибамбасом на голове. Как выясняется, этот прибамбас — не что иное, как маленький, размером с человеческий глаз, LCD дисплей, на котором прокручивается какой-то футуристический киношедевр воображаемого будущего.

Громко возрадуемся совершенству технического прогресса и тихонько погрустим о цене в 850$, за которую Sony планирует продавать свой D-VM1 во втором квартале 2002 года.

Новая SiSтемная логика

Компания SiS объявила о выходе сразу двух новых интегрированных наборов логики для процессора Intel Pentium 4. Первый — SiS645, оригинальное решение для разъема Socket 478 с поддержкой всех распространенных сейчас стандартов памяти. Встроенный контролер DDR способен работать с новейшей 333 МГц DDR, 266 МГц DDR и с PC133 SDRAM памятью. Максимальный объем памяти — 3 гигабайта. В чипсете используются оригинальные разработки компании. В частности, для соединения мостов применена шина MuTIOL, позволяющая обмениваться данными с пропускной способностью 533 Мб/с.

В SiS645 интегрирован сетевой Ethernet адаптер со скоростью 10/100 мегабит и сотовый модем стандарта V.90. Есть поддержка HomePNA 2.0 и разъема расширения ACR. Звук — AC'97 v.2.2 совместимый, с поддержкой колонок стандарта Dolby Digital 5.1. Для расширения предусмотрено 6 слотов PCI и 6 портов USB, а также IDE контролер ATA 33/66/100.



Чипсет SiS650 предоставляет все те же самые возможности и отличается от 645-го только наличием встроенного графического ядра SiS315. Это 2D/3D ускоритель с оригинальной (очередная разработка SiS) шиной Ultra-AGPII. Шина позволяет передавать данные со скоростью более 2 Гб/с. Отмечу, что такая производительность сравнима с заявленной производительностью AGP8x. Известно также, что SiS315 будет поддерживать двухдисплейные конфигурации за счет использования видеомоста SiS301b. Предполагается, что оба чипсета начнут отгружаться заказчикам уже в октябре.

Фотолаборатория за 399$

Компания Hewlett Packard продолжает продвигать в жизнь технологии потребительской фотопечати серии "Все в одном". Модель HP PSC 950 позволяет сканировать, переносить с флэш-носителей и печатать цифровые фотографии без помощи компьютера. Дело в том,

что принтер оборудован небольшим цветным TFT дисплеем и собственной операционной системой. Изображение можно просматривать, масштабировать и поворачивать. С помощью меню можно выбрать формат и тип бумаги и подобрать нужное качество печати (черновой и конечный снимок).

HP PSC 950 оборудован слотами под флэш-карты стандарта Compact Flash, Smart Media и Sony Memory Stick. Фактически это три самых распространенных на сегодняшний день стандарта на сменные носители. Встроенная ОС позволяет просматривать уменьшенные копии изображения на дисплее, стирать и копировать файлы, форматировать носитель.

Встроенный сканер позволяет снимать изображения с разрешением 600 на 1200 dpi (при интерполяции до 9600 dpi) и 36-битной глубиной цвета. Максимальное разрешение при печати — 2400 на 1200 dpi. Скорость в цвета — 10 страниц в минуту, при монохромном представлении цвета — 12 страниц в минуту. Принтер подключается к компьютеру через USB интерфейс (кстати, сам кабель в комплект не входит) и поддерживает операционные системы MS Windows 95/98/Me/NT/2000/XP и Mac OS 9.1/Mac OS X.

Ожидается, что стоимость PSC 950 не превысит рекомендованной HP суммы в 399 долларов и что новинка появится в США уже в сентябре. О доступности данной модели в странах СНГ пока ничего не сообщается.

И я достаю из широких штанин... приставку Sony PlayStation...

Как выясняется, наша российская монополия на производство Левшей, Васлиев Пупкиных и Ивонов Кулибиных бессовестным образом нарушена. Некий талантливый товарищ, судя по имени, не имеющий никаких славянских корней, умудрился сделать карманную версию известной приставки Sony PlayStation. Как видно на фотографии, разработка полностью самостоятельная, спаянная буквально на коленке.

Но сайте автора — которого, кстати, зовут Бенджамин (Benjamin J. Heckendorn) — изложены причины, подвигшие его на разработку данного оригинального девайса. История начинается со слов *"It was a dark and stormy night..."* ("Стояло темная дождливая ночь...") и заканчивается бескорыстным признанием, что серийный выпуск PSp (PlayStation Portable) не планируется и что компания Sony может с чистой совестью тырить идею. А идея действительно хороша, особенно если за нее возьмутся профессиональные инженеры и дизайнеры. Себестоимость практически идентична себестоимости PSOne (именно из нее было собрана PSp), и единственной проблемой остается энергопотребление, которое на данный момент обеспечивает бесперебойную работу в течение только 1,45 часа.

От себя хочу добавить, что, судя по ошеломляющему успеху приставки Nintendo Game Boy Advanced, спрос на карманные консоли есть, и компания Sony вполне еще может отхватить свой кусок пирога, если... Если, конечно, вовремя обратит внимание на разработку скромного американского изобретателя.

Новые модели HP Jornada на Pocket PC 2002

Компания Microsoft планировало объявить 4-го октября о выходе новой операционной системы Pocket PC 2002. Данная ОС основана на ядре Windows 2000 и предназначена для использования в карманных и встраиваемых компьютерах. По сравнению с предыдущей версией ОС, увеличилось быстродействие, изменился интерфейс, расширен набор встроенных приложений. В состав Pocket PC 2002 входит полноценный набор приложений, способных обеспечить практически все нужды современного мобильного пользователя — Outlook, Word, Excel, Internet Explorer, Terminal Server Client, MSN Messenger и Windows Media Player последней версии.

Вслед за Microsoft компания Hewlett Packard объявило о выходе двух моделей PDA, основанных на Pocket PC 2002 Premium Version. Модели HP Jornada 565 и 568 — одни из первых PDA, сертифицированных для работы с новым программным обеспечением Microsoft. Обе модели оборудованы 16-битным TFT экраном со специальным датчиком, определяющим оптимальный уровень подсветки. Сердце наладонников — высокопроизводительный 206 МГц процессор Intel StrongArm SA1110. Насколько мне известно, это один из top-level ЦПУ, доступных на сегодняшний день.

Модели различаются объемом встроенного ОЗУ: у Jornada 565 — 32 Мб памяти, а у 568 — 64 Мб (на частоте 103 МГц). Объем базовой памяти может быть увеличен за счет разъема Compact Flash. PDA питаются от уникальной литиево-полимерной аккумуляторной батареи, рассчитанной на 14 часов бесперебойной работы. Для сохранения важных данных в случае сбоя в HP Jornada предусмотрено 8 Мб FlashROM.

Начало поставок HP Jornada 565 и HP Jornada 568 ожидается уже в начале октября, и где-то в декабре, возможно, эти модели появятся у нас в России (если не официальными, так уж серыми поставками точно). Предполагаемая цена на модель 565 (ОЗУ 32 Мб) составит 599$, а на модель 568 (ОЗУ 64 Мб) — 649$.

Лучше меньше, да лучше! *В. И. Ленин*

Короткая, но очень важная новость. В Москве уже вовсю продаются материнские платы на основе чипсета i845. И вполне вероятно, что кому-нибудь из счастливых обладателей нового набора логики уже пришло в голову установить на нее видеокарту стандарта AGP 2x (NVIDIA TNT, NVIDIA Vanta, ATI Rage IIC, Savage 4, Voodoo3, SiS 6326 и т.д.). Искренне сочувствую этим несчастным, наверное, как раз сейчас размышляющим о смысле жизни и затратах на новую материнку.

Дело в том, что, по сообщению компании Power Color, чипсет i845 сжигает AGP порт, если в нем установлен видеоадаптер, не совместимый со стандартом AGP 4x. Проблема заключается в неправильной подаче питания: AGP 2x — 3,3 В, AGP 4x — 1,5 В. Так что, уж если вы решили собрать системный блок на основе i845 и Pentium 4, не забудьте включить в комплектацию видеоплату посовременнее.

VIA в жестяной коробке

Компания VIA сообщила о том, что она собирается выпустить ограниченную партию "подарочных" вариантов процессора Cyrix VIA C3. "Подарочность" комплекта заключается в том, что процессор, фирменный кулер на шарикоподшипниках и многоязычная документация заключены в симпатичную жестяную банку диаметром 10,5 см и высотой 7,3 см (см. фото). Все это великолепие называется "cool chip in a can" (типа, игра слов), или "крутой чип в банке". С английского "can" переводится как "банка, жестянка" или как "уважительный". Маленькая такая, завуалированная самореклама. Предполагается, что в банку будет заключаться только старшая модель процессора с частотой 800 МГц и что на весь комплект будет выдаваться специальная гарантия на 3 года. Предполагаемая стоимость в Японии — 65-70 американских долларов.

Очевидно, выпуск "chip in a can" компания решила приурочить к празднованию корякского праздника "маленького, но очень быстрого оленя", который как раз проходит в начале ноября и повсеместно отмечается коряками всего мира.



В этот день молодые коряки и корячки зачесывают волосы назад и смазывают их термопастой, изображая тем самым шерсть быстро бегущего оленя. . И если юноша дарит в этот день девушке процессор, то это означает, что он приглашает ее станцевать народный танец "роскоряк-двокоряк". Вот такой вот странный обычай. ■

Федор Усаков,
Михаил Зверев
fedor@igromania.ru

6 GeForce-сов под прицелом,

или среднее значение предела совершенства

Приступая к работе над этой статьей, мы пытались ответить сразу на два наиболее популярных среди наших читателей вопроса. Первый, опустив во волю сложные причастные обороты, можно сформулировать так — "Крут ли GeForce3, и если крут, то насколько?". Второй проистекает из позитивного ответа на первый и звучит так — "А какой GeForce3 круче?". Ответить сразу на два вопроса, как вы понимаете, немного сложнее, чем на один, и без неординарных решений тут не обойтись. Если перейти к частностям, то первой нашей проблемой был выбор видеоплат для тестирования. В итоге после недолгого, но очень жаркого (участвовал сам Д. Горячев) спора мы отобрали следующие видеоадаптеры:

* **V8200 от Asus — в качестве общепризнанного эталона от именитого брэнда;**
* **Platinum GeForce3 от SUMA — как представителя молодого, но очень перспективного брэнда;**
* **Gainward CARDEXpert GeForce3 PowerPack !!! — в роли "засланного казачка" от маловзестной пока на российском рынке компании Gainward;**
* **Palit Daytona GeForce 3 — как защитника славного племени небрэндовой NONAME продукции;**
* **Palit Daytona GeForce2 Pro — для наглядной демонстрации разницы цены и производительности GeForce3 и GeForce2;**
* **Asus V7100 Pro — для сравнения производительности младшего брата GeForce2 MX со старшим братом GeForce3 (в чем правда, брат?).**

Смысл такого пестрого выбора 3D акселераторов в следующем: сравнив между собой продукцию компаний Asus, SUMA, Gainward и Palit, мы ответим на вопрос "Кто круче?", а прогнав тесты на GeForce2 и GeForce2 MX, мы объективно сможем оценить, насколько в итоге крут GeForce3 по сравнению с предыдущими поколениями GPU серии GeForce.

Gainward CARDEXpert GeForce3 PowerPack!!!

Хочется начать обзор именно с этой карты. И причины тут ровно две — во-первых, это банальное исследовательское любопытство к продукции компании Gainward, во-вторых, это гипнотизирующий цвет текстолита, притягивающий взгляд и вызывающий перманентные хватательные движения (господом реализатором на заметку).

И кстати, о цвете PCB (технология изготовления печатных плат). У Gainward GeForce3 он красный... Или, обратившись к высокому искусству словоблудия, скажу иначе — "цвета летнего алого заката". Выглядит довольно красиво, даже, не побоюсь этого слова, привлекательно и эстетических чувств не нарушает (см. фото).

Надо отметить, что данная карточка поставляется в двух вариантах — просто Power Pack и Power Pack VIVO. Последний отличается только наличием в комплекте дочерней карты с функциями Video-In-Video-Out (ввод/вывод телевизионного сигнала) и цифровым DVI выходом. Модуль VIVO выполнен на основе чипа серии 7100 (ЦАП-АЦП) компании Philips. Обе карты поставляются в одинаковой Retail упаковке со скромной наклейкой, отмечающей наличие/отсутствие в комплекте дочерней карты. В стандартную поставку входят:

- руководство пользователя;
- 2 диска с драйверами и фирменными утилитами для настройки и разгона карты;
- CD с программой просмотра DVD дисков InterVidea WinDVD 2000 v 2.6;
- мультимедийная библиотека InnoCreation Media Gallery;
- программа обработки изображений Ulead PhotoImpact;
- CD диск с пакетом для видеомонтажа Ulead VideoStudio 5.0SE (только для модели VIVO).

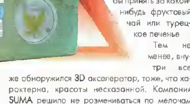
На карточке установлен качественный круглый вентилятор оригинальной конструкции, чем-то напоминающей специализированный кулер Blue ORB компании Thermaltake. Используется стандартная память EliteMT 3.8 ns с частотой 260 МГц (DDR — 520 МГц). После прохождения тестов чип ощутимо нагрелся. Причиной тому, очевидно, служит плохая теплопередача между поверхностью микросхемы и вентилятора. Но кулере обнаружилась намертво приклеенная прокладка. Убрав ее и намазав чип термопастой, мы значительно снизили температуру системы. Сразу оговоримся, что повторять подобные трюки мы рекомендуем только коллегам, отдающим себе отчет о возможных последствиях такого рода акции (в частности, о потере гарантии).

Плата Gainward CARDEXpert продемонстрировала отличное, характерное для high-end продукции качество 2D графики. Изображение оставалось приемлемым даже в разрешении 1600 на 1200 при частоте обновления 85 Гц. Тесты производительности 3D графики также продемонстрировали весьма обнадеживающие результаты — Gainward GeForce3 не отступил перед именитыми конкурентами, в среднем немного опередив ASUS V8200 и чуть-чуть уступив SUMA Platinum. Резюмируя все вышесказанное, можно отметить, что видеокарта Gainward CARDEXpert GeForce3 PowerPack!!! является прекрасным и относительно недорогим приобретением с отличными скоростными характеристиками. Железная лаборатория журнала "Игромания" настоятельно ее рекомендует и присваивает этой плате почетное переходящее звание "GeForce3 редакции".

SUMA Platinum GeForce3

Если карточка от Gainward завораживала цветом PCB, то модель от SUMA берет оригинальностью коробки. Вместо привычной искушенному юзеру картонной посредственности взгляду предстает элегантный жестяной контейнер со скругленными углами и почти родным одноглавым орлом. Самобытно настолько, что если бы не надпись GeForce3 и логотип NVIDIA, то содержимое коробки вполне можно было бы принять за какой-нибудь фруктовый чай или турецкое печенье.





Тем не менее, внутри все же обнаружился 3D акселератор, тоже, что характерно, красоты несказанной. Компания SUMA решила не размениваться по мелочам и крупно серебряным (или, может быть, платиновым?) шрифтом пропечатала свой логотип по верхней части видеокарты. Увы, должен признаться, что ранее мне не приходилось встречаться с платиной (определенно упущение нашей бухгалтерии, насчитывающей мне ежемесячный гонорар), и поэтому я не знаю точно, какой цвет дизайнеры компании планировали сделать основополагающим — серебряный или все же платиновый. Поэтому на всякий случай буду использовать термин "серебристый".

Итак, возвращаясь непосредственно к Platinum GeForce3, хочется отметить радиаторы, охлаждающие чип и микросхемы памяти, вы-

В продаже с ноября 2001 года!

Тайна Маятника











- Интригующий сюжет и таинственная атм[illegible] игры
- Неординарный геймплей
- Возможность управлять независимо двумя [illegible], используя по максимуму их различные умения и навыки
- Полная свобода действий для игрока и в[illegible] изучать окружающую обстановку, руководствуясь [illegible] своими представлениями
- Более 80 различных помещений и местностей для исследования
- Множество логических загадок
- 18 различных персонажей
- Простой интерфейс и удобное управление
- Мощный 3D движок
- Высоко детализированная 3D графика в реальном времени





Новый приключенческий трехмерный квест в стиле "Секретных материалов" от New Media Generation

Вновь опасность угрожает человечеству. По всей земле происходят необъяснимые события и явления. Гигантский Маятник, изобретенный много веков назад, пришел в действие. Чудовищное устройство концентрирует земную энергию. Если его не остановить, произойдет глобальная катастрофа, и наша планета погрузится в вечный мрак. До запуска механизма осталось двадцать четыре часа, и именно столько времени есть у эксперта по паранормальным явлениям Даррела Буна и криминалиста Виктории Конрой, чтобы найти гигантский Маятник и предотвратить конец света.

Рекомендуемые системные требования:

- Windows 95/98/2000/ME
- процессор Pentium II 266
- 64 Мбайт ОЗУ
- CD Rom драйв
- 3D видеокарта
- MS Windows совместимая «мышь»

WWW.NMG.RU **WWW.VKIDS.RU**

New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

полнены в той же цветовой гамме, что и коробка и логотип. Кулер достаточно массивный, с большим утопленным вентилятором. Эффективность такой конструкции себя вполне оправдывает — на ощупь SUMA GeForce3 нагрелся значительно меньше своих собратьев. Чтобы подтвердить данный вывод экспериментально, мы попробовали разогнать плату и выявить, насколько практически эффективна система охлаждения, предложенная компанией SUMA. Выяснилось, что карта стабильно работает на частоте 250/275 без дополнительного охлаждения. Если брать статистическую тенденцию, то это вполне неплохой результат, что называется, выше среднего. Напомним, что предел разгона может варьироваться в зависимости от конкретного экземпляра и что, возможно, нашим читателям удастся достигнуть более впечатляющих результатов (а может, и наоборот).

Как и все участвующие в данном обзоре платы, SUMA Platinum оборудована интерфейсом TV-Out и комплектуется переходником S-Video-to-RCA. Тут следует отметить, что качество телевизионного изображения у всех карт находится примерно на одном уровне и сильно зависит от качества переходника. Нас часто спрашивают о практической применимости TV-Out, и сейчас, мне кажется, самое время прояснить эту ситуацию. По собственному опыту могу сказать, что если вы не являетесь обладателем огромного 21- или 22-дюймового монитора, то TV-Out вам просто необходим. Как и многие мои коллеги, я частенько использую для просмотра видеофильмов не старенький протараканенный видок, а свой обожаемый компьютер со скромным 14-дюймовым экраном и выходом S-Video-to-RCA. Процесс прост до безобразия — выкидываете в окошко VHS кассету, вставляете DivX или DVD диск в привод, настраиваете драйвера на отображение Video Mirror и наслаждаетесь полноэкранным видео на большом экране (редакция искренне надеется, что ваш ТВ больше, чем ваш монитор).

Качество 2D у продукции компании SUMA традиционно хорошее, и данная плата не исключение. В 3D тестах SUMA фактически лидировала, ненамного, пусть на долю кадра, но все-таки опережая соперников. Думаю, российских пользователей вполне можно поздравить со становлением на нашей очередного конкурентоспособного брэнда. Если ранее соперничать с Asus могла только компания Leadtek, то теперь этим двум "отцам кортострая" придется немного потесниться.

Palit Daytona GeForce3

Думаю, многие читатели не понаслышке знакомы с компьютерным термином "NONAME". Если нет, то напомню, что так в прайс-листах компьютерных фирм обозначается продукция компании, чье название неизвестно покупателю или, что случается чаще, самому продавцу (как вы понимаете, очень занятому и работящему продавцу). "NONAME" и "NONAME", подумает среднестатистический покупатель, привычно прассоциировав эту надпись с "отсутствием гарантии", "низким китайским качеством" и "маленькой ценой". Признаюсь, ранее я сам проповедовал подобную точку зрения и категорично не рекомендовал друзьям и знакомым покупать NONAME видеоплаты (материнские платы до сих пор не рекомендую). Однако теперь чувствую, что пришло время развенчать былые предубеждения и выступить в защиту NONAME продукции, а точнее, в защиту семейства недорогих видеоплат, незаслуженно лишенных своего имени.

Компания Palit работает на российском рынке уже около двух лет, а впервые засветилась выпуском видеокарт на основе чипа TNT2. Несмотря на столь долгий срок, лейбл Palit Daytona так и не смог окончательно избавиться от клейма "NONAME". И, как говорится, не особо и старался. Поэтому и по ряду других причин, упоминать которые не хватит даже рулона туалетной бумаги, карты серии Daytona являются наилучшим примером, иллюстрирующим суть моей защитной речи. Мысль на самом деле очень проста. Различная цена определяет количественный спрос, то есть, другими словами, чем дешевле GeForce3, тем больше человек его купят. Такие компании, как Asus или Leadtek, производя на свет новый продукт, без всякого зазрения совести заломят на него непомерную цену и постараются удержать ее как можно дольше. Такие же "NONAME", как Palit или Sparkle, выпускают заведомо более дешевую продукцию, пусть и более низкого качества. Возникает конкуренция (когда на рынке появляется много high-end продукта, он попросту теряет свой статус high-end), заставляющая снизить цены на более дорогие брэндовые адаптеры, и в итоге, как вы уже, наверное, поняли, выигрывает покупатель. Кроме того, возвращаясь к вопросу качества, скажу, что даже Asus продемонстрировала покупателям способность впопыхах выпускать сырые и нестабильные продукты (об этом как-нибудь в другой раз).

Главная проблема, волнующая при этом покупателя, — потеряет ли он в качестве, сэкономив на цене "NONAME" видеокарты. Мы попытаемся объективно ответить на этот вопрос. Во-первых, коснемся комплектации и дизайна платы. Оба этих параметра отлично характеризуются словами "бедно, скудно и экономно". В коробке, кроме диска с драйверами, нет больше абсолютно ничего. Дизайн практически полностью копирует reference (эталонный экземпляр) от NVIDIA. Единственное отличие в сторону регресса — это более дешевый кулер, явно не соответствующий занимаемой должности. Такие кулеры можно встретить на многих "NONAME" платах с чипом GeForce2, и если в тех случаях они вполне справляются со своими обязанностями, то в нашем случае — явная недоделка. Из-за некачественного охлаждения Daytona GeForce3 часто зависала, и нам пришлось поставить дополнительное охлаждение, чтобы обеспечить стабильную работу карты в течение всех тестов.

К нашему удивлению, качество 2D графики у Daytona оказалось просто-таки великолепным, что, в принципе, не свойственно "NONAME" продукции. Что же касается 3D производительности, то по отношению к тестированным нами GeForce3 карточкам ее вполне можно назвать "достойной". Проигрыш в среднем составил 1-2 fps (не считая Dronez, где Daytona почему-то отстала на целых 6 fps), что при экономии порядка 30-50 долларов является вполне разумным вложением денег. В общем и целом, при условии замены комплектного кулера на что-нибудь более достойное (рекомендуем Blue Orb), данную карточку можно рекомендовать товарищам, желающим приобрести действительно недорогую видеокарту high-end класса. Потеря одного-двух кадров в секунду при этом должно считаться делом естественным и приниматься, что называется, "as is".

Palit Daytona GeForce 2 Pro

Еще один представитель славного племени "NONAME" от компании Palit. Напомню, что данная карта представлена в тестах для сравнения производительности чипов GeForce2 и GeForce3. Если вы обратили внимание на приставку Pro и хотите узнать разницу между "Pro" и "не Pro", то я с удовольствием просвещу вас на эту тему. Дело в том, что NVIDIA прекратила выпуск референс-плат на основе GeForce2 GTS и начала поставлять исключительно сами чипы... При этом выдав на-гора рекомендации по дизайну плат под кодовым названием GeForce2 Pro, которые отличаются от обычного варианта только более быстрой памятью (200 МГц против 166 МГц), а спецификация чипа при этом полностью сохраняется (частота 200 МГц).

Данная плата выпускается в конфигурации с 64 или 32 мегабайтами памяти. При этом в последнем случае рекомендации NVIDIA не соблюдаются и используется память с временем выборки 5,5 ns вместо положенных 5 ns, что, соответственно, влияет на конечную производительность платы и возможность ее разгона. В нашей лаборатории побывала стандартная

64 Мб модель, практически полностью соответствующая reference-дизайну от NVIDIA.

Качество 2D у этой карты оставляет желать много лучшего. Замыливание было заметно уже при разрешении 1024 на 1028 при частоте 85/75 МГц. Возможно, это недостаток данного конкретного экземпляра, а может, и всей серии (трудно судить без статистического исследования). Что же касается 3D графики, то здесь карточка показала себя на высоте. При цене порядка 100$ (в три раза дешевле самого дешевого GeForce3) проигрыш в производительности составил в среднем порядка 15-25%. В тесте игры "Serious Sam" Daytona вообще умудрилась обогнать все имеющиеся у нас GeForce3 карточки, за что получила медаль "Serious Sam ready" в дополнение к номинации **"лучшее отношение цена/производительность"**.



Asus V8200 GeForce3

Вот мы и добрались до недавнего короля всех 3D номинаций, единственного и неповторимого V8200. Один из первых появившихся в России акселераторов на основе GeForce3. Признанный эталон производительности и надежности, до сих пор не утративший своих позиций, несмотря на агрессивную политику конкурентов.

Карточка выглядит очень презентабельно. Оригинально выполнена система охлаждения. Микросхемы памяти расположены очень близко к чипу, что не соответствует эталонному reference-дизайну от NVIDIA, однако позволило инженерам компании привнести свежую идею в конструктивные особенности используемого кулера. Он как бы наползает на радиаторы, охлаждающие микросхемы памяти, увеличивая тем самым площадь радиатора самого GPU. Как выяснилось, между основным радиатором и радиаторами памяти все же остается щелка, не позволяющая эффективно охлаждать микросхемы памяти и намекающая на то, что инженеры компании ставили перед собой несколько иные задачи при проектировании системы охлаждения. В принципе, эту "недоработку" можно исправить, проложив боковины радиаторов толстым слоем пасты. Но, как выяснилось на практике, должного эффекта это почему-то не дает, и температура нагрева снижается незначительно.

V8200 снабжена фирменной технологией мониторинга Smart Doctor. На плате имеется специальная **микросхема-термоконтроллер**, а кулер снабжен **тахометром**, измеряющим эффективную частоту его вращения. Фактически система Smart Doctor задумывалась как панацея от чрезмерного перегрева карты. То есть при увеличении температуры выше какого-то предела происходит автоматическое снижение частоты работы чипа (и, соответственно, производительности). На практике такая возможность зачастую просто мешает, неожиданно сбрасывая частоту fps чуть ли не на половину. В наших тестах мы использовали Smart Doctor исключительно в целях мониторинга текущего состояния платы.

Качество 2D графики продукции ASUS всегда трактовалось как отличное и чуть ли не показательное. В нашем случае никаких изобличающих открытий сделать тоже не удалось. Карточка отлично справилась со всеми разрешениями и демонстрировала практически идеальное качество изображения при 1600 на 1200 при 75 МГц. Признаемся сразу, что показатели карточки по результатам 3D тестов нас немного разочаровали. Asus V8200 показала очень ровный и стабильный результат, не отставая от SUMA и Gainward, однако и не вырываясь особо вперед и тем самым не оправдывая звание "эталона".

На наш скромный взгляд, Asus V8200 — это очень качественный и надежный продукт, обладающий отличной, но не выдающейся производительностью и немного завышенной ценой. Если на первое место при покупке видеокарты вы ставите ее качество, а на второе — цену, то покупайте именно эту плату.

Asus V7100 Pro GeForce2 MX400

Самый скромный и, наверное, самый показательный участник нашего тестирования. Если бы отечественная игровая индустрия вдруг озаботилась замером такого параметра, как "количество фрагов на душу населения", то, несомненно, в качестве эталонной мерки им пришлось бы взять именно GeForce2 MX. По данным негласной статистики, больше 70% продаваемых в Москве и регионах видеоадаптеров приходится на чипы MX200, MX и MX400. Разумеется, мы не смогли проигнорировать подобную тенденцию и включили в наше тестирование одну из самых качественных и производительных плат с GPU GeForce2 MX400.

Чип MX400 отличается от reference-дизайна "просто MX" частотой чипа и рекомендованной для установки памяти. Если "просто MX" комплектовался 183 МГц чипами с временем доступа 6 ns и тактовался на 175 МГц, то модификация MX400, по идее NVIDIA, должна была иметь скоростные характеристики 200/183 — чип/память. Однако далеко не все производители последовали reference-дизайну, и V7100 Pro — наглядный тому пример. Карта оборудована 4,5 ns (против рекомендованных 5 ns) микросхемами компании Elite Semiconductor, что является очень хорошим задатком для разгона. Нам удалось раскочегарить V7100 до 240/250 без дополнительного охлаждения, и это, надо вам сказать, абсолютный рекорд. Если говорить о конкретных цифрах, то прирост в среднем составил от 6 до 15 fps. Тем не менее, радея за объективность процесса тестирования, мы перевели карту в штатный режим 200/183 МГц, и все цифры, представленные на диаграммах, получены на неразогнанной, работающей в штатном режиме карте. Тесты говорят сами за себя. Производительность платы в 3D графике полностью соответствует занимаемой V7100 ценовой нише.

Подводя итог сказанному, можно сказать следующее: Asus V7100 Pro — одно из самых практичных и недорогих решений на чипе NVIDIA GeForce2 MX400. Небольшая цена и большой потенциал производительности при разгоне делают эту карту неплохим выбором для игровых станций начального уровня.

Тестирование

Выбирая тестовые программы для статьи, мы в первую очередь пытались учитывать интересы наших читателей. Другими словами, все представленные тесты рассчитаны на настоящих хардкорных геймеров, в чей спектр интересов в первую очередь входят компьютерные игры, а в десятую очередь — абстрактные "business and content creation приложения". Сегодня у нас в меню — Max Payne, Serious Sam, Giants, Dronez, Quake III и 3D Mark 2001.

Конфигурация стенда

- Процессор Intel Pentium III 1000 МГц
- Системная плата Asus CUSL2-C (i815)
- Оперативная память MICRON 256 Мб PC133
- Жесткий диск IBM 40 GB IC35L040AVER07-0
- Операционная система Windows 98 SE
- Монитор ViewSonic G255s (21")
- Драйвера NVIDIA WHQL v 12.9

Сердечно благодарим компанию "Атлантик Компьютерс" за предоставленный нам тестовый стенд

Видеокарта	Разрешение	Значение
Asus V7100 GeForce2 MX400	1024x768	48
	800x600	56
	640x480	62,3
Palit Daytona GeForce2 Pro	1024x768	56,1
	800x600	58,5
	640x480	60,6
Palit Daytona GeForce 3	1024x768	64,7
	800x600	66
	640x480	68,7
Gainward CARDExpert GeForce 3	1024x768	57
	800x600	58,6
	640x480	60,6
Asus V8200 GeForce3	1024x768	60,8
	800x600	69,2
	640x480	66,6
Suma Platinum GeForce3	1024x768	30,6
	800x600	[illegible]
	640x480	30,6

Видеокарта	Разрешение	Значение
Asus V7100 GeForce2 MX400	1024x768	38,5
	800x600	44,2
	640x480	46,6
Palit Daytona GeForce2 Pro	1024x768	[illegible]
	800x600	56,8
	640x480	62,8
Palit Daytona GeForce3	1024x768	70,8
	800x600	72
	640x480	73,4
Gainward CARDExpert GeForce 3	1024x768	72,4
	800x600	75,8
	640x480	76,7
Asus V8200 GeForce3	1024x768	[illegible]
	800x600	78
	640x480	73,7
Suma Platinum GeForce3	1024x768	[illegible]
	800x600	75,2
	640x480	78,1

Видеокарта	Разрешение	Значение
Asus V7100 GeForce2 MX400	1024x768	17,4
	800x600	22,1
	640x480	40,2
Palit Daytona GeForce2 Pro	1024x768	25,4
	800x600	31,9
	640x480	47,8
Palit Daytona GeForce3	1024x768	28,7
	800x600	34,2
	640x480	50,7
Gainward CARDExpert GeForce 3	1024x768	30
	800x600	[illegible]
	640x480	51,9
Asus V8200 GeForce3	1024x768	30,4
	800x600	34,8
	640x480	52,0
Suma Platinum GeForce3	1024x768	29,1
	800x600	35,6
	640x480	52,6

Видеокарта	Разрешение	Значение
Asus V7100 GeForce2 MX400	1280x1024	35
	1024x768	57,6
	800x600	87,3
Palit Daytona GeForce2 Pro	1280x1024	60,0
	1024x768	100
	800x600	128,7
Palit Daytona GeForce3	1280x1024	94,6
	1024x768	118,9
	800x600	127,7
Gainward CARDExpert GeForce 3	1280x1024	108,8
	1024x768	126
	800x600	132,1
Asus V8200 GeForce3	1280x1024	105,9
	1024x768	125
	800x600	129,3
Suma Platinum GeForce3	1280x1024	104,6
	1024x768	125,6
	800x600	130,8

Видеокарта	Разрешение	Значение
Asus V7100 GeForce2 MX400	1024x768	34,7
	800x600	39,9
	640x480	44,9
Palit Daytona GeForce2 Pro	1024x768	51
	800x600	[illegible]
	640x480	60,0
Palit Daytona GeForce3	1024x768	52,9
	800x600	54,1
	640x480	54,8
Gainward CARDExpert GeForce 3	1024x768	56,3
	800x600	54,9
	640x480	55,8
Asus V8200 GeForce3	1024x768	51,2
	800x600	63,7
	640x480	65,3
Suma Platinum GeForce3	1024x768	53,8
	800x600	52,1
	640x480	55,2

Видеокарта	Разрешение	Значение 1	Значение 2
Asus V7100 GeForce2 MX400	1280x1024	28,4	12,1
	1024x768	29,6	14,5
	800x600	39,4	15,7
Palit Daytona GeForce2 Pro	1280x1024	40,2	15
	1024x768	40	15,3
	800x600	53,5	15,7
Palit Daytona GeForce3	1280x1024	63,6	24,4
	1024x768	75	25
	800x600	78,3	25,3
Gainward CARDExpert GeForce3	1280x1024	65,9	25,2
	1024x768	[illegible]	25,6
	800x600	80,1	25,8
Asus V8200 GeForce3	1280x1024	65,2	24,2
	1024x768	[illegible]	[illegible]
	800x600	[illegible]	25,9
Suma Platinum GeForce3	1280x1024	66,7	24,9
	1024x768	75,1	25,3
	800x600	79,2	25,7

Курьезный Сэм

Результаты тестов игры Serious Sam нас поначалу ошеломили. Мы переустановили операционную систему, пробовали сменить версию драйверов, однако картина не изменилась. GeForce2 Pro продолжал уверенно обгонять GeForce3, лидируя в среднем на 4-6 fps. Мы исследовали эту проблему методом научного тыка и последовательного приближения, изменяя настройки движка и экспериментируя с параметрами драйверов. Вскорости выяснилось, что проблема заключается в **анизотропной фильтрации**. Дело в том, что в GeForce3 блок анизотропной фильтрации претерпел большие изменения. Качество получаемого изображения значительно возросло, однако в качестве компромисса пришлось пожертвовать производительностью. При отключенной анизотропии ситуация резко исправляется и GeForce3 вновь возвращает себе майку лидера.

Благодарности

Спасибо компании "Атлантик Компьютерс" за предоставленные видеокарты и тестовый стенд. www.atlantic.ru

ATLANTIC COMPUTERS

Спасибо компании "Техмаркет" за предоставленные видеокарты. www.techmarket.ru



Дядя Федор
fedor@igromania.ru



Nomad IIc — это портативное цифровое устройство, способное воспроизводить и записывать аудиофайлы стандартов WAV, MP3 и WMA. Его производителем является компания Creative, в свое время одной из первых начавшая выпускать MP3-плееры и фактически являющаяся законодателем мод на устройства подобного класса. Nomad IIc — не просто плеер. Это — инициатива. Это попытка сдвинуть вниз ценовую планку в 200$. Сделать по-настоящему недорогой (Nomad IIc стоит 99$) и качественный плеер, доступный широкому кругу потребителей.

Первое впечатление

Плеер поставляется в небольшой цветастой коробочке и являет собой образец четкой функциональности и практического аскетизма. Дизайн — по принципу «ничего лишнего». Нейтральный серебристый цвет, легкий пластмассовый корпус, три кнопки на лицевой стороне и небольшой LCD дисплей. С боковой стороны притулились еще три кнопочки, порт для USB кабеля (закрыт резиновой заглушкой) и регулятор громкости. Признаться, впервые достав плеер из коробки, я был немного разочарован и удивлен. Разочарован спартанским дизайном, а удивлен необычайной легкостью и миниатюрностью устройства. Брать в руки Nomad IIc было немного боязно, казалось, что при первом же порыве свежего воздуха (вентилятор в редакции работает исправно) эта невесомая игрушка выпорхнет из ладони и отправится в свободный полет. Позднее это ощущение благополучно прошло и пришло понимание того, что при своих размерах и весе плеер свободно можно носить как в кармане рубашки, так и на поясе, причем никаких неудобств при ходьбе/беге/прыжках Nomad IIc не создает.

Установка

Плеер соединяется с компьютером посредством USB кабеля. В комплекте идет компакт-диск с программным обеспечением, кабель и наглядная (с картинками) инструкция по установке.

После указания языка интерфейса (русского, увы, не оказалось) программа инсталляции предложила выбрать, какое программное обеспечение будет установлено на компьютере. На CD представлены следующие программы:

* Creative Laval (плеер, позволяющий сопровождать любые аудиотреки синхронным выводом трехмерных сцен);

* Creative Media Ring (позволяет общаться по сети голосом как по обычному телефону);

* Savantium Assistant (навороченная утилита для записи голоса с микрофона);

* руководства пользователя в PDF формате;

* Play Center 2 — собственно оболочка, позволяющая переносить звуковую информацию с компьютера на плеер (и обратно).

Действительно необходимой является только программа Play Center, остальное ПО опционально. Процесс инсталляции прост и интуитивно понятен, а потому особых осложнений вызвать не должен. Все программы прекрасно работают как под Windows 98, так и под Windows 2000/XP.

Не обошлось, правда, и без неожиданностей. При запуске Winamp было сделано одно интересное открытие. Выяснилось, что после инсталляции Play Center автоматически устанавливается плагин, добавляющий в Winamp возможность быстрого копирования всего плейлиста на плеер. Очень удобная и, безусловно, полезная возможность. Вы можете слушать музыку на стационарном ПК, а потом буквально одним щелчком мыши переслать ее на мобильный плеер. Точно так же можно импортировать уже составленные в Winamp плейлисты.

Личное

Существенным недостатком Nomad IIc является скромный объем встроенной памяти — 32 Мб, что позволяет хранить в нем всего 6-7 музыкальных композиций в формате MP3. Для расширения памяти предусмотрен разъем Smart Media, и при прошивке последней версии firmware (встроенная операционка плеера) возможно использование модулей емкостью до 128 Мб. Хочу отметить, что цены на flash память потихоньку снижаются, и уже сейчас можно приобрести Smart Media карточку объемом 64 Мб за 35-40 у.е.

Помимо формата MP3 Nomad IIc позволяет проигрывать файлы стандарта WMA. Фактически данный формат является конкурирующим и, по заявлению компании "Микрософт", позволяет создавать файлы меньшего, по сравнению с MP3, размера. То есть при качестве кодирования 96 Кб/с WMA создает файл того же качества, что и 128 Кб/с MP3. Только, как известно, «доверяй, но проверяй», и поэтому мы решили лично, так сказать, в боевых условиях сравнить качество этих двух форматов. В качестве эталона выступил wav файл, записанный с stereo с качеством 44 КГц. После кодирования композиции в MP3 128 Кб/с 9,84 Мб wav ужался до объема 3,54 Мб. Кодирование в формате WMA с качеством 96 Кб/с дало файл объемом 2,67 Мб. Мы записали последовательно оба файла на плеер и прослушивали их попеременно в течение получаса. Вывод следующий: WMA файл звучал заметно хуже, чем его аналог в MP3, были слышны помехи и возникло ощущение, что между наушниками и ушными раковинами проложена небольшая поролоновая подушечка. Тем не менее, выигрыш в объеме почти на целый мегабайт вызывает уважение, и поэтому, если вы не являетесь принципиальным меломаном и не храните в кармане 128-мегабайтную Smart Media карточку, использование WMA все-таки является предпочтительным.

Nomad IIc снабжен эквалайзером с четырьмя предустановленными настройками — CLASSIC, POP, ROCK, JAZZ. Имеется возможность задания пользовательской настройки путем изменения параметров Bass (низкие частоты) и Treble (высокие частоты). Это, конечно, немного и, в принципе, под гордое название «эквалайзер» не очень-то и подходит... Однако это всего лишь плеер, и необходимость гибкого и комплексного эквалайзера в его масштабах весьма спорна.

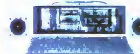
В общем и целом хочется сказать следующее: Nomad IIc — это первая ласточка, возвещающая скорую оттепель и переход MP3 плееров из разряда дорогой экзотики в разряд потребительских, общедоступных устройств. Он легок, функционален и дешев — вот три причины, которых достаточно, на мой взгляд, для награждения Nomad IIc званием «MP3 плеер редакции».

За предоставленный плеер благодарим Восточно-европейское представительство Creative Labs в Варшаве. Координаты в Интернете: www.europe.creative.com.



Михаил Зверев
pierce_arrow@mtu-net.ru





Азы компьютерного конструирования,

или Как собрать компьютер самостоятельно

Если вы, уважаемый читатель, имеете удовольствие читать наш журнал регулярно, то, возможно, вам довелось прочитать эпическую сагу в двух частях под названием «Разумный компьютер за разумные деньги II». В конце этой во всех отношениях интересной и практически полезной статьи мы упомянули о возможном ее окончании. Так сказать, о последнем штрихе. Если в «Разумном компьютере» мы рассказывали о выборе компьютерных комплектующих, то сейчас самое время рассказать о том, как эти самые комплектующие нужно «стыковать», «соединять» и, простите за выражение, «монтировать». Мы попытаемся указать на возможные проблемы и тонкости, предостеречь от типичных ошибок и прояснить наиболее неочевидные моменты компьютерной сборки. В финале немного расскажем о начальном этапе инсталляции операционной системы и приведем таблицу наиболее часто употребимых компьютерных терминов. Искренне надеемся, что чтение для вас будет полезным и увлекательным.

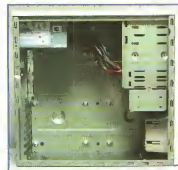
Предварительная подготовка

На самом деле процесс сборки компьютера очень похож на сборку детского конструктора, и ничего суперсложного в нем нет. Чтобы все прошло гладко, вам нужны хотя бы две работоспособные руки и этот журнал в качестве помощника.

Для начала нужно подготовить место, где будет проходить сборка, и лучше всего для этого подходит хорошо освещенный стол. Далее подготовьте две крестообразных и две плоских отвертки различных размеров и тюбик с термопастой (ее можно купить в магазине радиотоваров, марка — КПТ-8, стоит примерно 8-12 руб., а тюбика хватит на всю жизнь). Для успешного завершения сборки вам потребуется загрузочный компакт-диск с операционной системой. Если вдруг по каким-либо причинам вы не смогли купить вышеозначенный диск, то придется запастись дискетой с файлами для форматирования и разметки жесткого диска и дистрибутивом операционной системы Windows 98SE (я рекомендую поставить именно эту версию Windows как компромисс между стабильностью и функциональностью). При сборке компьютера рекомендуется пользоваться антистатическим браслетом (приобрести его можно в магазинах радиотоваров, например в **«Чип и Дип»**, по цене около 100 руб.), провод от которого подключается к заземлению. Проблема в том, что на теле человека и на его одежде накапливается заряд статического электричества, способный вывести из строя микросхемы при касании их пальцами. В крайнем случае, при отсутствии антистатического браслета, можно обойтись и без него. До начала работы снимите с себя накопленный электростатический заряд, коснувшись рукой водопроводного крана с холодной водой (если коснетесь крана с горячей, то получите ожог). Работать следует в хлопчатобумажной одежде, не стоит надевать одежду из синтетики или шерсти.

Подготовка корпуса

Первым делом извлеките корпус из коробки и поставьте его на стол. Аккуратно снимите боковые стенки и лицевую панель. Внутри корпуса должен быть пакетик с винтами и заглушками. Теперь положите корпус на левый бок (речь идет о самой распространенной серии корпусов типа «tower») и приступайте к установке материнской платы.

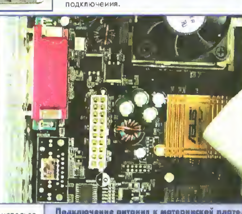


Установка материнской платы

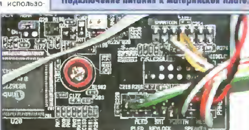
Открыв коробку с материнской платой, аккуратно извлеките ее на свет божий. В коробке обязательно должно находиться руководство пользователя, шлейфы и компакт-диск с драйверами. Проверьте положение всех джамперов (перемычек), сверяясь с руководством пользователя. Как правило, перемычки уже стоят в положении **Jumper Free**, то есть позволяют устанавливать частоту системной шины и напряжение питания процессора из **BIOS**. Первоначально рекомендуется использовать именно режим **Jumper Free**. При этом **BIOS** сам программно задает необходимые установки, соответствующие установленному типу процессора. Когда вы достаточно хорошо изучите «железо» компьютера, сможете с помощью грамотной установки перемычек форсировать его работу, увеличить быстродействие.

Далее установите плату на посадочные места и привинтите ее винтами. Винты не нужно сразу затягивать до упора. Закрутите их все до середины и после установки последнего произведите затяжку всех винтов до конца. Делать так нужно потому, что плата может сдвинуться (буквально на пару миллиметров) и перекрыть установочные отверстия для некоторых винтов. **Внимание! Не затягивайте винты слишком сильно, так как это может привести к повреждению материнской платы.**

Подключите шлейф питания в специальный разъем на плате (см. рисунок 1). В правой нижней части материнской платы есть системный разъем для подключения индикаторов (на рисунке 2). Для каждой платы он свой, но в руководстве пользователя вы сможете найти достаточно подробное описание подключения индикаторов. При этом следует быть внимательным и соблюдать полярность подключения.



Подключение питания к материнской плате.

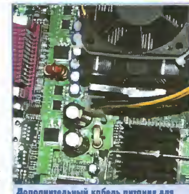


Подключение индикаторов.

Установка процессора

Сразу оговорюсь, что мы с вами рассматриваем установку процессора типа Socket, для установки Slot процессора данные инструкции не годятся. Найдите на материнской плате разъем для процессора. Сбоку на нем находится небольшой рычажок, служащий для фиксации процессора в гнезде. Аккуратно поднимите его, пока он не примет строго вертикальное положение (см. рисунок 3). Теперь установите процессор в разъем. Это можно легко сделать, сверив метку на процессоре (золотистого цвета на углу) и гнезде, которое имеет скос. **Внимание! Процессор при установке должен «упасть» в разъем без каких-либо усилий, поэтому не пытайтесь надавить на него.**

После установки процессора опустите и зафиксируйте рычажок (см. рисунок 4).


Дополнительный кабель питания для Pentium 4.

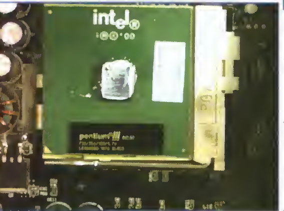
Рычажок в вертикальном положении.

Далее нужно установить кулер. Предварительно нанесите на процессор термопасту — достаточно маленькой капельки в центре микросхемы (это, кстати, и есть «ядро» ЦПУ). Затем установите и закрепите кулер, не забыв при этом подключить его к разъему питания на материнской плате (обозначается как CPU_FAN). Если вы устанавливаете процессор Pentium 4, то вам потребуется подключить в разъем рядом с процессором дополнительный четырехжильный кабель (см. рисунок 5).

Установка памяти

Слоты памяти на материнской плате обозначаются как BANK1, 2, 3 и т. д. Если у вас только один модуль памяти, то его нужно установить в BANK1 — на материнской плате он ближе всего к процессору. Установите модуль памяти в слот и слегка нажмите на него, пока не защелкнутся фиксаторы.

Внимание! **Установить модули памяти не правильно невозможно, так как они имеют специальные пазы, которые должны быть совмещены с выступами в разъемах. Так что, если модуль у вас не встает в слот и защелки не фиксируются, модуль следует развернуть на 180°.**



Правильно установленный процессор.

Установка видеокарты

Сначала с помощью плоской отвертки сломайте заглушку на корпусе напротив AGP слота (железную пластину). В некоторых корпусах заглушку ломать не следует, так как оно закреплено винтом, в этом случае выкрутите винт и аккуратно вытащите защелку. Установите видеокарту в слот и закрепите ее винтом.

Установка звуковой карты

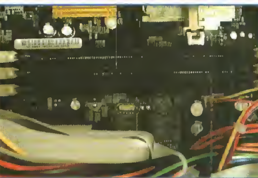
Установка звуковой карты схожа с установкой видеокарты. Сначала сломайте заглушку на корпусе напротив любого свободного PCI (надеемся, вы купили современную плату) слота, затем установите карту, закрепив ее винтом.

Установка дисковода

Установите дисковод в 3,5-дюймовый отсек и привинтите его винтами. Затем возьмите специальный шлейф из комплекта материнской платы и подключите его к разъему FLOPPY на материнской плате. Цветная (красная) метка на разъеме шлейфа должно совпадать с контактом 1 разъема на плате. Второй разъем шлейфа подключите к дисководу гибких дисков. И наконец, подключите к дисководу кабель питания.

Установка жесткого диска

Жесткий диск устанавливается в свободный 3,5-дюймовый отсек внутри корпуса. Закрепите его винтами. Возьмите входящий в комплект мат. платы 80-жильный IDE кабель и подключите его сначала к IDE разъему платы, а потом к жесткому диску. При установке следует помнить, что жесткий диск должен быть подключен именно к первичному разъему IDE (Primary IDE). Этот разъем имеет цвет, отличающийся от цвета большинства других разъемов на плате (обычно синий). Затем подключите к жесткому диску кабель питания. **Внимание! Сзади на жестком диске присутствует ряд перемычек, отвечающих за его состояние. Если у вас два диска соединены одним шлейфом, то на одном из них необходимо установить перемычки в состояние Master (хозяин, или ведущий диск), а на другом — в состояние Slave (раб, или ведомый диск).** В BIOSe эти диски называются несколько иначе — Primary (первичный) и Secondary (вторичный) Hard Disk.



Установка привода CD-ROM

Привод CD-ROM устанавливается в 5,25-дюймовый отсек. Рекомендую подключить CD-ROM отдельным кабелем к вторичному разъему IDE (Secondary IDE). Это несколько увеличит его быстродействие. Возьмите плоский 40-жильный (для UDMA 33) или 80-жильный (для UDMA 66) IDE кабель и подключите его ко второму (свободному) разъему IDE, расположенному рядом с местом подключения жесткого диска. Подключите питание таким же способом, как и к жесткому диску. **Внимание! Сзади на приводе CD-ROM присутствует ряд перемычек, отвечающих за его состояние. Если у вас два привода (CD-RW+DVD, например) соединены одним шлейфом, то на одном из них необходимо установить перемычки в состояние Master, а на другом — в состояние Slave.**

Краткий словарь юного сборщика

3DNow! — набор инструкций для повышения производительности FPU процессоров AMD. Служит для улучшения работы мультимедийных приложений. Присутствует в процессорах AMD и Vio (Cyrix III).

AGP — Advanced Graphic Port — технология, позволяющая графическому процессору получить доступ к оперативной памяти, минуя основной процессор. У видеоподсистем с AGP в качестве буфера кадров используется высокоскоростная видеопамять.

AMD — компания, производящая процессоры Duron и Athlon. Основана в 1969 г.

BIOS — Basic Input/Output System — базовая система ввода/вывода. Это программа, обеспечивающая запуск компьютера с учетом его конфигурации и пользовательских настроек.

Cache — «Кэш». Буфер обмена между медленным устройством хранения данных и более быстрым. Простой более быстрого устройства сильно влияет на суммарную производительность. Поэтому между устройствами помещают небольшой (по сравнению со всем хранимыми данными) буфер быстрой памяти (DRAM или SRAM), что позволяет снизить потери быстрого устройства как на записи (запись производится в быстрый буфер, а последующая перезапись в медленное устройство производится уже без участия быстрого), так и на чтении (недавно записанные данные доступны для чтения из «быстрого» буфера).

Coppermine — ядро, используемое в процессорах Pentium III и Celeron 2. Содержит около 28 млн. транзисторов. Производится компанией Intel по 0,18 мкм технологическому процессу.

CPU — Central Processor Unit — блок центрального процессора.

DDR SDRAM — Double Date Rate Synchronic Dynamic Random Access Memory — динамическая синхронная память произвольного доступа с удвоенной скоростью обмена данными.

FDD — Flex Disk Drive — накопитель для гибких дисков (дискет).

FPU — Floating Point Unit — блок (узел) процессора, отвечающий за вычисление операций с плавающей точкой. Имеет большое значение в мультимедийных программах и играх.

HDD — Hard Disk Drive — жесткий диск (винчестер).

Intel — компания, производящая знаменитые процессоры серии Pentium и Celeron. Основана в 1968 г.

ISA — Industrial Standard Architecture — архитектура промышленного стандарта — интерфейс для подключения к материнской плате ПК дополнительных модулей.

L2 cache — Level 2 cache — кэш второго уровня. Это кэш между процессором и подсистемой памяти. Как правило, работает на частоте шины и смонтирован на материнской плате (хотя в старших процессорах Intel его начали устанавливать в одной микросборке или модуле с процессором, а также увеличили частоту). Для кэша 2-го уровня практически всегда используется SRAM. Характерные емкости — от 256 Кб до 1 Мб на процессор. Объем и быстродействие кэша 2-го уровня оказывают значительное влияние на быстродействие системы в целом. Иногда установка в систему дополнительной памяти (как правило, свыше 64 Мб) может заметно замедлить ее работу, если контроллер не поддерживает кэширование этой памяти.

MMX — Multi Media Extension — набор инструкций для повышения производительности процессоров Intel. Служит для улучшения работы мультимедийных приложений.

Palomino — усовершенствованное ядро Thunderbird. Производится компанией AMD по 0,13 мкм технологическому процессу, содержит около 37,5 млн. транзисторов.

PCI — Peripheral Component Interconnect — объединительная шина периферийных устройств. Это интерфейс для подключения к материнской плате ПК дополнительных модулей.

RAID — Redundant Array of Inexpensive Discs — избыточный массив дисков. Это способ организации (при помощи специального контроллера) работы жестких дисков, обеспечивающий повышение быстродействия и резервирование данных. Обычно применяется в серверах.

SDRAM — Synchronic Dynamic Random Access Memory — динамическая синхронная память произвольного доступа.

SDRAM — Synchronous DRAM — синхронная DRAM. Название синхронной памяти «первого поколения», широко применяющейся в настоящее время и имеющей пропускную способность порядка 100 Мб/с.

Slot — разъем. Это название используется для разъемов, куда «вставляются» платы, в том числе модули типа SIMM и DIMM. Разъемы, куда «втыкаются» ножки (чипов либо разъемов «противоположного пола»), называются socket.

SSE — Single Simd Extension — набор инструкций для повышения производительности FPU.

SSE2 — Single Simd Extension — усовершенствованный набор инструкций для повышения производительности FPU.

Thunderbird — ядро процессоров Athlon и Duron. Производится компанией AMD по 0,18 мкм технологическому процессу. Содержит около 37 млн. транзисторов.

Tualatin — усовершенствованное ядро Coppermine. Производится компанией Intel по 0,13 мкм технологическому процессу.

UDMA — Ultra DMA — протокол обмена данными с жестким диском. На сегодняшний день существуют три версии. UDMA33 с пропускной способностью 33 Мб/с, UDMA66 с пропускной способностью 66 Мб/с и UDMA100 с пропускной способностью 100 Мб/с.

USB — Universal Serial Bus — универсальная последовательная шина. Обеспечивает возможность быстрого подключения различных внешних устройств. Скорость передачи по этой шине составляет 12 Мбит/с.

Willamette — ядро, которое используется в процессорах Pentium 4. Содержит около 42 млн. транзисторов. Производится компанией Intel по 0,18 мкм технологическому процессу.

Включение и установка операционной системы

Перед включением компьютера еще раз проверьте правильность и аккуратность всех соединений. Включать компьютер рекомендуется при открытом корпусе.

Будем считать, что нажатие кнопки питания состоялось и экран монитора засветился. После теста оперативной памяти щелкаем несколько раз по кнопке *DEL*. Если все проделано правильно, то после всех вышеописанных действий вы должны попасть в меню настроек **BIOS** материнской платы. В этом месте вам придется обратиться к прилагающемуся к ней руководству. Дело в том, что разные производители устанавливают на свои материнки разные версии **BIOS**. Универсального руководства для настройки параметров всех без исключения «БИУСОВ» нет. Найдите в руководстве инструкции по настройке загрузочного устройства. Вам необходимо сделать первичным загрузочным устройством не жесткий диск (по умолчанию), а привод **CD-ROM** (или флоппи-диск). Теперь вставляем загрузочный диск в привод, сохраняем настройки **BIOS** (т. е. выходим с сохранением установок). Нажимаем кнопку перезагрузки.

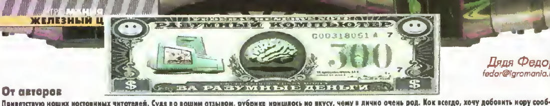
После перезагрузки появляется меню загрузочного **CD-ROM**. Есть два пути установки **Windows**

1. установка операционной системы с разметкой жесткого диска с загрузочного диска;

2. форматирование и разметка диска с помощью дискеты, затем установка системы с компакт-диска.

Попробуйте первый путь. Если все пойдет хорошо, вам останется только следовать указаниям программы установки **Windows**. После установки системы следует войти в **BIOS** и установить обратно загрузку только с диска **C**, то есть с **IDE Hard Drive**.

Если такая установка не получится, тогда загрузите компьютер с дискеты (на ней должны быть файлы **FDISK** и **FORMAT**), предварительно установив в **BIOS** загрузку с дисковода. В появившейся строчке наберите **FDISK**. В меню вас спросят о поддержке больших дисков, нажимайте **Y**. Далее выбирайте пункт 1 *<создание раздела DOS либо логического диска DOS>*, если у вас один **HDD**. Если у вас несколько жестких дисков, вам нужно нажать цифру 5. Теперь выбирайте *<Создание основного раздела DOS>* и укажите, на сколько логических дисков вы хотите разбить свой жесткий диск. Теперь перезагрузите компьютер (**не вытаскивайте дискету!**) и в появившейся строке напечатайте **FORMAT C: /S**. После окончания процедуры форматирования начинайте установку **Windows 98SE**. После установки операционной системы можно приступать к установке «родных» драйверов монитора, видеокарты, звуковой карты, модема и пр. Подробнее об этом процессе мы, возможно, расскажем в следующих публикациях «Разумного компьютера», а на сегодня лекция, так сказать, закончена ■



Дядя Федор
fedor@igromania.ru

От авторов

Приветствую наших постоянных читателей. Судя по вашим отзывам, рубрика пришлась по вкусу, чему я лично очень рад. Как всегда, хочу добавить пару соображений по поводу составленных конфигураций.

Самым главным, я бы даже сказал, эпохальным изменением является появление процессора Pentium 4 в разделе «Смерть тормозам». Компания Intel, выполняя данные ею же обещания, продолжает неуклонно снижать цены на свои ЦПУ, и эту тенденцию никак нельзя пропустить мимо нашей рубрики. Итак, встречайте Pentium 4 Titan (см. "Горячую линию"), системную логику i845 и память SDRAM. Недорогое и весьма производительное решение.

Кроме этого, в раздел «Тебя я видел во сне» мы решили добавить новейшую и самую навороченную аудиоплату от Creative – Sound Blaster Audigy Platinum Ex.

В остальном особых изменений нет. Немного упали цены на процессоры и видеоплаты. В Москве появился новый и весьма перспективный бренд DFI (что, собственно, и отражено в конфигурации Intel в рубрике «Дешево и сердито»).

"Дешево и сердито"

Категория до 500$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7AJA2/100 (Via Apollo KT133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100)	83
Процессор: AMD K7 800MHz DURON (200 MHz, Socket A)	45
Вентилятор: Cooler AMD Duron Smart fan BALL ND-3B	5
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM M.tec w SPD (PC133)	13
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	90
Видеоплата 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX"	65
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852xB"	30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	35
Звуковая карта: MEDIAFORTE+FM RADIO PCI "Quad X-TREME"	29
Итого:	405

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: DFI CS62-TC (FCPGA, I815EP, ATA100, Sound, ATX)	77
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, box)	58
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM M.tec w SPD (PC133)	13
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	90
Видеоплата 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX"	65
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852xB"	30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	35
Звуковая плата: MEDIAFORTE+FM RADIO PCI "Quad X-TREME"	29
Итого:	407

"Смерть тормозам..."

Категория до 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7KJD (AMD761, ATX, 2DDR DIMM, Sound, UDMA100)	105
Процессор: AMD ATHLON 1000 MHz "Thunderbird" (266MHz, Socket A)	86
Вентилятор: Thermaltake "Volcano II" DU0462-7	8
ОЗУ: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MHz,CL2.5)	38
ПЗУ: 30, 7 GB IBM DTLA-307030 ATA100 7200rpm	105
Видеоплата: Palit 64Mb AGP GeForce2 PRO TV-Out	116
Дисковод 1: CD-RW 8xW/8xRW/32xR TEAC "W-58E"	80
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S506 ATX, 250w	58
Звуковая карта: Monster Sound MX-400	30
Итого:	636

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH CT-9BJA <Socket478, i845, ATA100, AGP, Audio, ATX>	125
Процессор: CPU Pentium-4 Titan 1400E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	141
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	12
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM M.tec w SPD (PC133)	25
ПЗУ: 30, 7 GB IBM DTLA-307030 ATA100 7200rpm	105
Видеоплата: Palit 64Mb AGP GeForce2 PRO TV-Out	116
Дисковод 1: CD-RW 8xW/8xRW/32xR TEAC "W-58E"	80
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S508 ATX, 250w	58
Звуковая плата: Monster Sound MX-400	30
Итого:	702

"Тебя я видел во сне..."

Категория больше 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
ММатеринская плата: ASUS A7M266 (Socket A, AMD 761, ATA100, Sound, ATX)	155
Процессор: AMD ATHLON 1400 "Thunderbird" (266MHz, Socket A)	116
Вентилятор: Thermaltake "Mini Copper Orb" DU0462-9	14.5
ОЗУ: 512Mb (2x256) DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MHz,CL2.5)	76
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L060AVER07-0" (ATA 100 7200rpm)	161
Видеоплата: 64Mb AGP ASUS V8200Deluxe "GeForce3" DDR TV in/out	369
Дисковод 1: CD-RW HP 16x/ 10x/ 40x CD16RI IDE RETAIL	151
Дисковод 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER "DVD-105SZ"	62
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-320W ATX, 300w	148
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	259
Итого:	1521.5

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
ММатеринская плата: ABIT TH7-RAID AGP (I850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100)	159
Процессор: Pentium-4 2000 (256k L2 cash, 400MHz bus, BOX, Socket 423)	560
ОЗУ: SAMSUNG 2xRIMM 256Mb RDRAM SEC (PC800, 400Mhz)	196
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm)	161
Видеоплата: 64Mb AGP ASUS V8200Deluxe "GeForce3" DDR TV in/out	369
Дисковод 1: CD-RW HP 16x/ 10x/ 40x CD16RI IDE RETAIL	151
Дисковод 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER "DVD-105SZ"	62
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-600 ATX 2.03 (для P4), 300w	105
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	259
Итого:	2032

or@NGE
orange@igromania.ru

ЖАЖДА СКОРОСТИ

ОПТИМИЗАЦИЯ WINDOWS

Мы снова возвращаемся к «больной» теме оптимизации и повышения стабильности работы ОС Windows 9x, которой уже посвящался материал в ***номере «Мании» 2-3 за 2001 год*** (см. статью ***на нашем компакте***). Тогда мы рассказали о том, как при помощи стандартных средств правильно настроить «Винду». В этот раз мы рассмотрим программы, помогающие ускорить работу системы и повысить ее стабильность, а также открывающие доступ к скрытым возможностям Windows. Начнем мы, пожалуй, с программ для автоматической оптимизации.

Оптимизация

Norton Utilities

Разработчик: Symantec
Размер: 70 Mb
Лицензия: $300
Язык интерфейса: Английский
www.symantec.com



Один из лучших пакетов для оптимизации и поддержки системы. Включает в себя множество утилит. Disk Doctor — продвинутая версия Scan Disk. Speed Disk — удобный и быстрый дефрагментатор. Win Doctor — незаменимая штука для приведения в порядок многострадального реестра и удаления остатков старых программ. Optimization Wizard автоматически настраивает и распределяет «своп», обеспечивая максимальную производительность системы. Wipe Wizard помогает обнаружить и удалить ненужные и временные файлы. System Doctor — программа, отслеживающая в реальном времени состояние системы. Registry Tracker позволяет сделать резервную копию реестра и, при необходимости, восстановить поврежденные части.

В качестве вспомогательных утилит прилагаются довольно мощные тестовые программы. System Check на пару с System Info. Norton File Compare — программка для сравнения двух объемных, скажем, текстовых файлов на предмет различий. Norton UnErase — восстановитель удаленных файлов и модифицированный Registry Editor — значительно более удобный, нежели в Windows, редактор реестра.

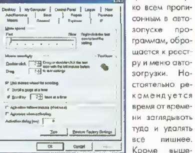
В полной версии присутствует также Norton Crash Guard — постоянно работающая программа, пытающаяся предотвратить зависание какого либо приложения или падение системы. Надо сказать, что в большинстве случаев программа все-таки зависает, но благодаря предупреждению Crash Guard'а можно успеть сохранить свою работу.

Рейтинг «Мании»: ◇◇◇◇◇

OptiX

Разработчик: Eugene Kabanov
Размер: 1.5 Mb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.optix.f2s.com

Отечественный (но англоязычный) пакет для оптимизации системы «вручную». Включает в себя восемь утилит, из которых две представляются мне наиболее полезными. OptiLaunch показывает абсолютно все запущенные в данный момент приложения и процессы (в отличие от стандартного Ctrl+Alt+Del) и позволяет моментально снять любую задачу. OptiStart открывает доступ ко всем прописанным в автозапуске программам, обращается к реестру и меню автозагрузки. Настоятельно рекомендуется время от времени заглядывать туда и удалять все лишнее. Кроме вышеназванных утилит в состав этого пакета также входят OptiSys (простенький настройщик с минимумом функций), OptiRemove (очищает реестр от следов уже удаленных приложений), OptiMem (оптимизирует «своп»-файл) и совершенно бесполезные OptiCD и OptiShell.



Рейтинг «Мании»: ◇◇◇◇◆

Res Show

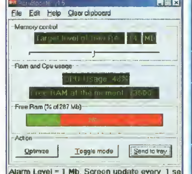
Разработчик: Антон Васильев
Размер: 1.5 Mb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский, русский
www.df.ru/~topcat/resshow3

Эта многофункциональная утилита, задуманная как сборщик сведений о системе, весит совсем немного, да и места в оперативке почти не занимает, поэтому должна быть постоянно запущена. Живет в «трее» и постоянно отслеживает все процессы, происходящие в системе, абсолютно все запущенные приложения и активные соединения. Позволяет выгружать ненужные приложения и их остатки из памяти, регулировать частоту опроса системы. Ничего особенного, но если у вас слабая машина — это ваш выбор.

Рейтинг «Мании»: ◇◇◇◇◆

RAM Booster

Разработчик: J. Pajulo
Размер: 333 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.sci.fi/~borg/rambooster



Функция у этой программы всего одна — очистка оперативной памяти от ненужной информации. Сидит в «трее» и отслеживает количество свободной памяти. Если ее, памяти, становится слишком мало, просто нажимаем кнопку Optimize — и максимальное возможное количество оперативки будет освобождено от мусора.

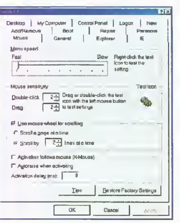
Рейтинг «Мании»: ◇◇◇◆◆

Настройка

А теперь позвольте перейти непосредственно к программам для настройки скрытых возможностей Windows.

Tweak UI

Разработчик: Microsoft
Размер: 110 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.microfost.com



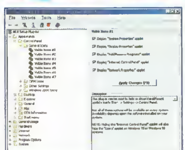
Это один из самых старых настройщиков, был выпущен в качестве надстройки еще для Windows 95. После установки этой маленькой программки в Control Panel появляется новый значок, открывающий доступ к тонким настройкам. Возможностей не слишком много, но очень важные. Можно настроить скорость открытия контекстных меню, скорость работы мышкиного скроллера, параметры новых Shortcuts (например, отключить стрелочку поверх иконки-ярлыка или создавать новые иконки без префикса Shortcut to..), настроить содержимое меню New и удалить лишние пункты из Control Panel, которые любят добавлять туда различные назойливые приложения. Весьма интересно отсутствующая у конкурентов функция Repair — она позволяет одним щелчком восстановить системные шрифты (в случае, если директория была повреждена), системные файлы, иконки на рабочем столе и, наконец, все параметры системы, которые были «по умолчанию». Из менее значительных функций отмечу возможность очистки реестра от пролисанных там несуществующих приложений и отключение **автозапуска CD**. В принципе, автозапуск можно отрубить и в свойствах устройства, но тогда перестают определяться SCSI-дисководы.

Рейтинг «Мании»: ◇◇◇◇◆

Xteq X-Setup

Разработчик: JerMor Software
Размер: 3.75 Mb
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.xteq.com

Мощнейший настройщик с оригинальным интерфейсом. Слева расположены «директории», в которых рассортированы различные опции; при активизации каждого пункта его



параметры отображаются справа. Очень радует то, что каждая опция сопровождена подробным комментарием, поэтому наделать непоправимых ошибок трудно.

Программа открывает доступ абсолютно ко всем параметрам настройки «Виндов» (некоторые пункты даже отмечены как опасные, изменять их не стоит). Работает также с 2000 и NT, позволяя покопаться и в их специфических настройках.

Опции все те же, что и у конкурентов, но у каждой намного больше параметров. Так, например, в том же пункте автозапуска CD наряду со стандартными вкл/выкл есть варианты для музыкальных компактов и компактов простых, а также есть возможность добавлять дополнительные команды к автозапуску. И так везде.

Есть даже такая «нехорошесть», как **регистрация ОС**: после нажатия этой кнопки ваша система автоматически получает статус зарегистрированной, и вы можете пользоваться Windows Update. Не рекомендую этим пользоваться, ибо закон надо чтить!

Рейтинг «Мании»: ◇◇◇◇◇

WinBoost 2000 Gold

Разработчик: Magellass Corp
Размер: 2.40 Mb
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.magellas.com

Об этой программе, некоторое время даже считавшейся стандартом в своей области, мы уже рассказывали в одном из прошлых номеров, так что не будем останавливаться на подробном перечислении ее возможностей. Скажем только, что оно немногим уступает X-Setup — функций, конечно, меньше, но самые главные разделы (параметры загрузки, оптимизация памяти и т.д.) присутствуют и, как и в случае с X-Setup, каждая опция сопровождается подробным комментарием.

Рейтинг «Мании»: ◇◇◇◇◆

Tweaki... For Power Users

Разработчик: JerMar Software
Размер: 3.75 Mb
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.jermar.com

Стандартный и довольно малофункциональный настройщик. Интересен в первую очередь возможностью оптимизации Microsoft Office (на момент тестирования последняя версия программы не поддерживала шестой Word и Office XP, но вполне сносно работала с 97 и 2000). Наконец-то появилась возможность включить в Word 97 плавную прокрутку страницы. Также можно подрегулировать размер вордовского кэша и изменить директории, в которых все сохраняется «по умолчанию».

Возможности по настройке Windows 9x у этой программы довольно ограничены и ничем не отличаются от аналогов от других разработчиков. Так что аргументов «за» почти нет, в то время как «против» выступает неудобное управление и никакой дизайн.

Рейтинг «Мании»: ◇◇◇◆◆

Что же в итоге выбрать из всего рассмотренного многообразия программ? Давайте подведем итог. В качестве оптимизатора идеальны Norton Utilities, но высокая цена этого пакета отпугнет многих пользователей. Ram Booster нужно иметь каждому, потому как с оперативкой «Виндо» обращается весьма грубо, а с настройщиком — проблем больше. Опытным пользователям, конечно же, можно посоветовать X-Setup, но новичка отпугнет чрезмерное количество функций, да и систему по незнанию можно повредить. Так что для обычного пользователя отлично подходит Tweak UI с его необходимым минимумом параметров. ■

На нашем компакте
Freeware и Shareware версии программ OptiX, RAM Booster, Res Show и Tweaki... for Power Users.

АНДРЕЙ ЛЕНСКИЙ
FAERIE@DIALUP.PTT.RU

Миллионы придатков к виртуальным сознаниям. Миллионы живых автоматов с красными воспаленными глазами и дряблыми мускулами, миллионы разрезанных на куски человечков, рвущихся к мониторам, шлемам, "глубинным контейнерам", к чему угодно — лишь бы электронная игла пронзила разум, сшивая их в единое целое с потерявшейся в глубине частью...

С. Лукьяненко, "Фальшивые зеркала"

В ЗАЩИТУ ВИРТУАЛЬНОСТИ

В модных спорах о пользе и вреде компьютеров, сетей, виртуальных технологий приводятся самые разные доводы, и лишь один признается, кажется, всеми: дурно, если виртуальность начнет заменять людям "настоящую жизнь". Это вроде бы не вызывает сомнения ни у журналистов, ни у читателей, ни даже у "певца виртуальности", господина Лукьяненко... А почему, собственно?

Почему считается, что проводить досуг в виртуальном мире — плохо?

Предположим, великим умам удалось-таки сотворить компьютерную реальность, в которой можно жить, отдыхать, есть, пить .. Где воображение додумывает за человека детали, заставляя его в полной мере ощущать виртуальный мир как подлинный.

И люди потянулись туда. Кто-то — на часдругой в сутки, кто-то — на семь-восемь часов, а кто-то — и поболе. Игры обрели неслыханную ранее реалистичность. В виртуальности стали путешествовать — по копиям знаменитых туристских центров и по мирам, придуманным дизайнерами. Стали лакомиться виртуальными продуктами (воображение додумает вкус), занялись виртуальным же сексом. Директора фирм стали строить офисы в виртуальности для своих сотрудников — дешево и сердито.

Так представляют себе будущее компьютерных сетей писатели и журналисты. Довольно реалистично представляют. Осталось выяснить — кошмар это, рай земной или просто нормальная жизнь?

Виртуальность против реальности?

Очень глупо провести жизнь в попытках понять, есть ли у тебя жизнь, которую можно как-то провести.

Р. Шекли

Сторонники идеи кошмара начинают обычно с но редкость стереотипного аргумента. Звучит он так: "Но ведь это же все ненастоящее!"

Что именно — ненастоящее, и всегда ли это плохо?

Общение — такое же живое, как и в реальности. Человек — он и в телефонной трубке человек, а уж если дать ему возможность подмигнуть, улыбнуться, махнуть рукой, а собеседнику — это видеть (вот чего так не хватает обычно при телефонном разговоре!), то и вовсе замечательно.

Тем, у кого есть хоть плохонький, но доступ к сети, редко приходится отправлять бумажные письма. Почему против этого не подымается возмущение? В самом деле, что это такое — какие-то байтики вместо вкусно шуршащей бумаги, до еще и почерка не видно? Но вот только отвечают на электронные письма в двадцать раз чаще, а идут они в двадцать тысяч раз быстрее.. А значит, традиционной почте с ними не конкурировать. И кажется, мир не стал хуже от того, что удается обойтись без белых конвертиков?

Предметы вокруг ненастоящие, но так ли это плохо? Может, и нет ничего дурного в том, что человечество перестанет в таких количествах жечь нефть, вырубать леса и вылавливать из океана последних крабов, чтобы услаждаться "реальными продуктами"?

Суррогатами и подделками нас уже давно не удивить. Одна ка среди них "виртуальные копии" — если, конечно, их удастся осуществить на практике — чуть ли не единственные, несущие не вред, а пользу. Сомнительным коньяком и отравиться недолго, а от виртуального даже голова не заболит...

Подделки, к которым мы привыкли, тем и плохи, что вредны либо невкусны (непрочные, жесткие, неудобные — добавить по вкусу). Но в виртуальности любой образ точно воспроизводит ощущения от оригинала (по определению, иначе никто не будет воспринимать окружающую компьютерную действительность как настоящую), а вреда нанести подделка не может.

Так что же в том дурного, если люди смогут позволить себе в виртуальности то, чего не могут позволить в жизни? И дешевле, и экономнее, и можно перестать пакостить природу.. То, что сейчас еле обеспечивает труд миллионов людей, гигантская промышленность, — даст пара заводов на Тайване да три электростанции. Плохо ли?

(Да, конечно, освободятся рабочие руки, да, безработица... Но, в конце концов, не мы ли все стараемся упростить работу человеку, механизировать, роботизировать? Вот и упразднить кучу ненужного труда, заменив .. ну, хотя бы тем же виртуальным дизайном и удовлетворением прочих новых потребностей, которые наверняка мгновенно возникнут.)

Красные воспаленные глаза

А у тебя самой-то, Зин,
В семидесятом был грузин,
Так тот ваще хлебал бензин —
Ты вспомни, Зин!

В. Высоцкий

Еще всегда в запасе довод о здоровье. Пострадает, дескать. Полно, так ли? Если уж виртуальность окажется достижимой, что мешает смонтировать виртуальный костюм на базе мышечного тренажера? Питаться можно даже лучше, не переедать, не испытывать витаминного дефицита, холестериновых проблем, гастрита, диабета и алкогольного отравления, полакомиться тем, чего душа просит, можно и в виртуальности. Представляете, как роды будут все те, кто месяцами сидит на диете?

До и секс, если им станут заниматься в реальности только для того, чтобы завести ребенка, едва ли сильно проиграет... Конечно, при качественном моделировании.. (А при некачественном он реального и не заменит.)

Предполагаемая угроза здоровью — от недостатка воображения. Да, конечно, дизайнерам и конструкторам придется над этим поразмыслить. Но неужто они упустят такой случай подзаработать?

Есть, конечно, люди, которым на здоровье наплевать либо денег не хватает, и они из экономии будут, наверное, пользоваться дешевыми и убогими поделками. Так ведь они и в нынешней жизни так поступают. Травятся продукцией кулдыбулдинского ликероводочного завода, крепленой мазутом, или работают за монитором, привезенным дедушкой со Второй мировой.

Сложнее — вопрос с психическим здоровьем. Не перепутают ли бедные пользователи компьютерный мир с реальным? Или не захотят ли остаться в виртуальности навсегда, игнорируя потребность в пище и питье?

Самое простое — попытаться ограничить время, которое человек может провести в глу-

бине. Но мы-то знаем, какова цена подобным агроничителям: настоящий "маньяк" не поленится завести хоть три компьютера, три аккаунта и так далее; кто-нибудь добрый "сломает" ограничитель и выложит свое произведение в Сеть; и так далее

Вероятнее всего, такая проблема будет существовать, и прав Лукьяненко, придумовший дайверов-спасателей и дип-психоз. И, как справедливо заметил он же, придется делать в виртуальности падение с трехметровой высоты смертельным — чтобы "герои" не прыгали дома из окон, и так далее

Однако кажется мне, что он забыл об одной своеобразной причине, стимулирующей выход из виртуальности А именно: электронные приключения едва ли будут столь же безопасными, как спокойная жизнь в собственной квартире. Коль скоро пуля не убивает, меры по охране правопорядка тоже не самые строгие. А ведь больно!

Даже наигравшийся в нынешнюю компьютерную игру человек устает от напряжения, от ощущения небезопасности происходящего. Пусть он играет всего лишь в Might & Magic, где проблемы могут случиться только у очень ленивого, — и все равно!

И дело тут даже не в прямой опасности, что "сделают больно" Дело еще и в некоторой ненадежности, шаткости виртуального мира В жизни всякий твердо знает, что потолок на голову "обычно" не падает, что в гости не заглянут марсиане, а в ванне не обнаружится голодный крокодил. Есть четкие ориентиры: это возможно, это — вероятно, это — вряд ли, это — "ну кто будет тратить такие силы и деньги?", а вот этого уж точно не бывает

А в компьютерном мире границы смазаны Смоделировать можно многое, и компьютерная реальность не обязана строго подчиняться законам физики То, что в нашем мире "возможно, но очень дорого", в воображаемом может стоить гроши, и так далее. Мир хлопотен. Не то чтобы это было неприятно, но от этого можно устать.

Так что есть, есть он, стимул вернуться в настоящий мир. Отдохнуть, потрогать рукой надежную старую добрую стенку, погладить по спинке реального таракана и почувствовать, что никакой доброжелатель не притащит в вашу ванну крокодила, потому как стоит заморская година подороже "Мерседеса", да и транспортировка несколько затруднительна. И удовольствие услышать вашу ругань, пожалуй, таких усилий не стоит.

Побегать днем по воображаемым городам — прекрасно, но для сна захочется вернуться в реальность. Спокойнее.

К вопросу о Франкенштейне

Мы летаем, кружимся,
Нагоняем ужасы

Из мультфильма

Есть и несколько ужасов, давно и многократно опробованных фантастами, которые прочно укоренятся в образе грядущего виртуального мира.

Во-первых, это, конечно же, его величество Искусственный Разум, он же — бездушная машина, пожирающая человечество, и прочая, и прочая, и прочая. Уж ему-то, родимому, сам Бог велел поселиться в виртуальном мире.

В том, чтобы создать программу, которая будет изображать человека, ничего невозможного нет. Знаменитая Элизо было (пока не знали, что она такое) вполне приемлемым собеседником. А ваш покорный слуга в бытность свою системным оператором BBS (кто не помнит, BBS — это старинный аналог сайта, живущий на одиноком модеме, с которым соединялись прямой прозвонкой) не раз сталкивался с тем, что гости станции принимали его за популярную в те времена компьютерную программу для разговоров — PSYS Программка была наипростейшая, но не так-то просто доказать гостю, что ты не верблюд! (А более сложная программа из рабочих версий игры Ultima Online озадачила в свое время даже "отца Ультимы" Ричарда Гэрриота...)

Но только вот почему-то бояться PSYS'а никому в голову не приходило. Ну да, забавная штуковина. Иногда — раздражающая (ты с ним как с человеком, а он ..). Но — и только!

Страшно не это, объясняют писатели, страшно, когда программа обретает настоящий разум. .

Однако кому — и зачем — нужно заниматься такими делами? Вот перед вами элементарнейшее изделие — PSYS, оно неплохо изображает человека, но все понимают, насколько оно тривиально.

Практически все приложения искусственного интеллекта тоже "заточены" под конкретные задачи Экспертные системы, поиск оптимального выбора, управление солдатиком в игре .. Спрашивается: для чего их усложнять? Какой от этого прок, если вполне достаточно, чтобы программа делала хорошо одно дело?

Вот мы собрали в кучу десять миллионов компьютеров, посадили за них пять тысяч программистов и, потратив биллгейтсовское состояние, сотворили.. еще одну программу, которая в общении очень похожа на обычного среднего человека. Которая, может быть, думает; узнать, так ли это, мы все равно не в силах. Гениально. Создоним большой базы реплик для PSYS'а или Элизы мы добьемся не худшего результата, но гораздо дешевле ..

Заметим, эта наша гипотетическая программа не обыграет в шахматы Deep Blue, не поставит диагноз лучше фирменных экспертных медицинских систем, не будет на ходу распознавать голос... Все это куда качественнее делают специализированные программы.

А теперь объясните мне или хотя бы самим себе кто и зачем будет с гигантскими трудозатратами делать программу, результат которой все равно невозможно оценить?

Говорят, умные японцы отказались от инвестирования любых проектов "автоматизированного перевода". Они правы В ближайшие годы задачу машинного перевода не разрешить, а пользоваться тем, что есть или появится вскорости, — не уважать себя. К чему финансировать изобретателей вечных двигателей? Вот так же, или почти так же, и будут рассуждать изготовители ИИ.

А напоследок задумаемся: если удалось-таки сделать программу, которую никто не может отличить от человека, та какая вам разница?

Но вот и другой кошмар: оборотень. Вспомните "Кто ты?" и прочие книги и фильмы на немудреный сюжет: некто выглядит и действует совсем как ваш друг Вася, а на самом деле это — мерзкая тварь... Однако если внешность скопировать и реально, то гораздо сложнее скопировать поведение. Двойникав, говорят, делают и в нашем мире; но что-то не слышно, чтобы такому двойнику удалось обмануть, скажем, жену своего прообраза. Публику — другое дело...

Не забудем и о том, что к услугам слишком боязливых — всяческие виды электронной подписи, которая пока что намного надежнее подписи обычной. Так что оборотней можно встречать во всеоружии!

Хуже тем, кто опасается встречи со знакомым в незнакомом облике Сценарий оперетты "Летучая мышь" можно разыгрывать в виртуальности в свое удовольствие. Но так ли это страшно?

Резюме

Я не буду подробно распространяться о том, какое благо для всех — возможность вымещать агрессивные инстинкты виртуально. Сто раз об этом говорено. И в нашем случае даже нет никаких шансов, что люди попытаются "поступать так же и в реальности": зачем? Получат те же самые эмоции и вдобавок риск огрести срок..

Упомяну еще о самовыражении. Да, конечно, не все мы — художники. Но уже сейчас World Builder и другие программы этого типа дают возможность не самым большим талантам кисти разгуляться А в виртуальности — так ве обычно задумывают — недостатки исполнения возместит воображение зрителя. Возможность построить свой мир, со своими законами и чудесами, и поделиться им с другими — это ли не счастье для многих и многих?

По-моему, вовсе незачем бояться мира, где люди проводят в виртуальности по десять часов ежедневно, и даже более. Может, это и есть лекарство от экологической катастрофы, демографического взрыва, СПИДа, а то и войны?..

Вероятно, скоро узнаем Технологическая основа уже зарождается. Осталось всего пара шагов. ■

Алексей Макаренков
makarenkOFF@igromania.ru

INTERNET СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

3DFiles.rip



Ежедневно в Сети «умирает» несколько тысяч сайтов и приблизительно столько же «рождается». Но кто бы мог подумать, что в мир иной отправится такой гигант среди игровых порталов, специализирующихся на демках, патчах и прочей игровой и околоигровой мишуре, как **3DFiles.com** (*www.3dfiles.com*)! И тем не менее... Четырнадцатого сентября сайт отошел в мир иной. R.I.P. Официальной причиной закрытия называется нехватка денег у **ZDNet** (компании, недавно купившей 3DFiles за кругленькую сумму) на FTP-поддержку. Но данное заявление звучит, мягко говоря, смешно, если вспомнить о том, что под крылышком ZDNet ютится такой мега-FTP-портал, как **Download.Com**, где нагрузка на серверы выше на несколько порядков.

Полет голубки...

Новость, что называется, из разряда интересных. Не совсем про Интернет, но тоже о «высоких» технологиях. Британский заводчик



голубей (это по-научному, а по-нашему просто голубятник) обратился в суд с обвинением в адрес сотовой компании, установившей около его дома — в непосредственной близости от голубятни — антенну сотовой связи. По словам обвинителя, сразу после этого «домой» не вернулось около пятидесяти его пернатых друзей. Птицеводу не требовалось особого ума, чтобы связать пропажу птиц с установкой антенны: видимо, излучение антенны нарушило ориентацию пташек, которые так и не смогли «запеленговать» родной очаг. Заручившись поддержкой ассоциации любителей голубей, расстроенный заводчик подал на компанию жалобу в суд (одно из требований — удаление антенны из зоны «поражения»), которая будет рассмотрена в самом ближайшем будущем. Интересно, если голубятник выиграет дело и антенну демонтируют-таки, голуби вернутся или сотовой компании придется платить денежную компенсацию за такую своеобразную «порчу имущества»?



Хакеры против самураев

То, что хакеры любого юзера могут довести до белого каления одними только троянами, известно давно, а вот о том, что перед напором компьютерно-сетевых хулиганов спасует крупнейший японский провайдер, **Nifty**, не мог подумать, пожалуй, никто. И тем не менее... Японцы решили свернуть свою деятельность на территории России, после того как выяснилось, что в последнее время резко увеличилось количество пользователей, несанкционированно подключенных к Сети через серверы Nifty. После выявления факта «виртуального подлога» компания в кратчайшие сроки прекратила поддержку пользователей Интернета в двадцати шести городах России. Если учесть, что в некоторых из городов Nifty было единственным провайдером... Выражаем свои соболезнования невинно пострадавшим пользователям. Один из сотрудников компании-провайдера так прокомментировал случившееся: «Наша компания терпит убытки в десятки тысяч долларов, что нескольку не согласуется с нашими планами». Кто бы сомневался! «Поэтому мы сворачиваем свою деятельность на территории России, по крайней мере, до того момента, как не выявим все каналы, по которым происходит несанкционированное подключение...»

Дай лапу, червь

Некоторое время назад в Сети появился весьма опасный «червь» — **CodeRed II**. С его деструктивными действиями столкнулись тысячи пользователей по всему миру. Кольчатый вирь, поселяясь на компьютере, «прогрызал» огромную дыру в системе защиты, то есть открывал двери для свободного доступа на винчестер пользователя любому хакеру. Распространенные антивирусные программы уже давно научились обнаруживать этого червя, но... Увы, далеко не всегда дело идет дальше обнаружения. Лечить зараженные файлы умеют далеко не все антивирусы. В помощь пользователям двое хакеров-альтруистов выпустили в Сеть два своих вируса-червя, которые занимаются лишь тем, что отслеживают и уничтожают CodeRed II. Первый «антивирус» — **CodeGreen** — активно ищет на вашей машине следы пребывания CRII и удаляет его, не портя зараженные файлы. Второй — **CRclean** — действует пассивно, «заклеивая» дыру, образовавшуюся в результате деятельности «Красного кода». Сами же вирусы никакого вреда не приносят. Так что если ваш антивирус неожиданно заголосит, что на вашем винчестере обнаружен один из полезных вирусов, не спешите их уничтожать: «черви» тоже могут быть друзьями.



В Коза Ностра через Сеть

По сообщению полиции Соединенных Штатов, в последнее время участились случаи вербовки различными криминальными структурами новых членов через Мировую Сеть. Количество «бандитских» сайтов и раньше было довольно велико, но за последний год их число увеличилось чуть ли не вдвое. Причем многие странички обзавелись интересной «услугой», воспользовавшись которой, можно послать заявку на принятие себя, любимого, в ряды жуликов-душегубов. Заполняете анкету — и вот вы уже не Вася Пупкин, а криминальный элемент Василий Пуп. Но интересен не столько факт существования подобные ресурсов в Сети, сколько то, что законы США не предусматривают никакого наказания за их создание и поддержание (равно как и отече-

ственные). Единственное, что может сделать полиция, так это использовать информацию, размещенную на данных сайтах, для получения важных сведений о деятельности преступного мира. Впрочем, преступники не спешат поделиться с органами правопорядка ценной информацией и всячески конспирируют время и место своих сходок и планы операций.

Крещение и благословение через Интернет

О том, что в Интернете можно заработать, знают практически все, а вот о том, что через Сеть можно получить благословение — лишь немногие. Известный во всем мире каббалист рав **Кадури** — столетний старец, лидер евреев восточных стран — сообщил, что уже сейчас, зайдя на его домашнюю «страничку», можно распечатать на принтере специальное благословение, которое нужно сложить конвертиком и хранить в нагрудном кармане, после чего за свою судьбу в этом бренном мире можно не беспокоиться.

Получив через Сеть благословение, можно, не отходя далеко от клавиатуры, и крещение принять. Инцидент имел место в Великобритании, в графстве Гемпшир. Крестная мать (некая мисс Амбер Дэвис) находилась от церкви, где крестили младенца, на расстоянии... в несколько тысяч километров. Дабы обеспечить присутствие мисс Амбер на церемонии, была организована видеоконференция. Крещение прошло успешно.



Обновление за деньги

Компания **McAfee** известна не столько своими инновационными технологиями, сколько умением получать патенты на технологии уже давно испытанные, через суд добиваясь отказа от них истинных разработчиков. Эдакие маленькие пройдохи компьютерного мира. Совсем недавно компанией была запатентована система **software-as-a-service** (сервис по предоставлению программного обеспечения через Сеть). Ну, это еще как-то стерпели. И вот вам новый финт... Цитируем «По сообщению The Register, очередной патент McAfee под номером 6296456, зарегистрированный в «Патентном Бюро Соединенных Штатов», фиксирует за McAfee **Метод и Систему Автоматического Обновления Антивирусных Приложений с Использованием Компьютерных Сетей**». Надеюсь, все и все поняли. Мы же сами чуть ли не каждый божий день обновляем через Интернет «Касперского», и тут нате вам: мы, оказывается, все это время нарушали авторские право McAfee. Общественность не могла не возмутиться, но сделать, увы, уже ничего не в силах. Сами же представители McAfee заявили, что пока подводить в суд на «злостных нарушителей прав» не собираются, но будут тщательно следить за сворачиванием «потентованной» деятельности. Нам же остается только порадоваться за себя: на Россию патентное законодательство Штатов пока не распространяется.

Сеть в бутылках «Пепси»

Очередную промоушен-акцию развернули на территории Москвы компании **«МТУ-Интел»** и **«ПепсиКо Холдингс»**. Еще совсем недавно мы покупали бутылачки «Пепси», надеясь обнаружить под крышками заветные часы или радио (имеется в виду, конечно, информация о выигрыше), а сегодня мы будем яростно отвинчивать желтые пробки и искать под ними заветную надпись **«1 час»**. Это означает, что вы стали счастливым обладателем одного часа доступа в Интернет, предоставляемого компанией «МТУ-Интел». В рамках акции, которая продлится (ориентировочно) до ноября, поступят в продажу 817470 «часовых» бутылок и одна «годовая». То есть у вас есть 1/817470 шанс стать обладателем годового онлимит-доступа в Сеть. Только учтите, что если вы соберете более трех «часовых» крышек, то в офисе выдачи призов с вас потребуют чеки, подтверждающие, что вы действительно купили «Пепси», а не дядя Вася из соседнего кооперативного ларька ссудил их вам по старой дружбе. К тому же, чтобы получить заветный час И-нета, вам придется не только продемонстрировать крышку с надписью, но еще и ответить на «вопрос о Пепси». Не ответите — выигрыш анулируется. На каждый час — по вопросу. Так что раскатывать губу пока рано. Не так все просто...

Сексуальному насилию — бой

В Южной Корее органы правопорядка нашли новый способ, как бороться с сексуальным насилием над малолетними. Теперь преступник кроме непосредственного наказания, наложенного судом, будет предан **«сетевому позору»**. Его фотография и паспортные данные, включающие информацию о месте проживания, будут размещены на официальном правительственном сайте, доступ к которому открыт всем желающим. Вокруг такого решения развернулась ожесточенная полемика: правительственная конференция в течение недели была просто заблокирована — столько нашлось желающих обсудить тему в форуме. Члены комиссии по защите прав несовершеннолетних, понятное дело, двумя руками за предание гласности имен преступников. Несколько иного мнения придерживаются правозащитники. По их словам, подобная практика приведет лишь к еще большему «отчуждению» от общества преступников — возможно, раскаявшихся. Неминуемо увеличение числа самоубийств. Правительство ЮК пока никак не прокомментировало ситуацию. Оно и понятно: ведь даже в Южной Корее существует закон, запрещающий давать доступ к сведениям о личности в средствах массовой информации (к которым относится и Интернет) без разрешения, так сказать, самого лица.

Модератор, бди!

Некто **Саад Ноах** — «американский мусульманин», — проживающий на территории Иллинойса, подал в суд на компанию **AOL** за то, что последние недостаточно бдительно следят за порядком в одном из своих чатов. По словам Саада, в чате, который он постоянно посещает и где общается со своими близкими, проживающими за пределами Штатов, в последнее время начали появляться ругательства религиозного толка. И что виной тому плохая модерация со стороны компании — владельца конференции. В AOL, в свою очередь, так прокомментировали ситуацию: «Под нашим бдительным наблюдением в данный момент находится более четырнадцати тысяч чатов, и мы физически не можем обеспечить модерацию всех в режиме реального времени. Но все заявки со стороны участников чатов по поводу ненадлежащих высказываний рассматриваются. Ругательства же в конференциях пресекаются в кратчайшие сроки». До сих пор непонятно, будет ли заведено дело по иску, но поддержки со стороны других участников конференции Ноах не получил. Оно и понятно — мало кому придет в голову идея рубить сук под собой. ■

Ice
Ice@permonline.ru

PBeM тебя за пятку!

Прошлое и настоящее игр по электронной почте



Нет, не пугайтесь. В названии статьи написано не ругательство на иностранном языке. Это всего лишь аббревиатура, которая расшифровывается как «игры по электронной почте» (Play By E-Mail). PBeM игры отличаются от своих собратьев в основном тем, как происходит сам процесс игры. Если быть очень (ну очень) кратким, то он — процесс — выглядит так: вы получаете по почте с игрового сервера рапорт о текущих событиях в игре и после его изучения составляете свой приказ. Этот приказ вам нужно отправить обратно на сервер. И так далее, по нарастающей.

Конечно, в PBeM играх нет того динамизма, который так важен в играх жанра Action. Но вот любители пошаговых стратегий, окунувшись в мир «почтовых игр», должны чувствовать себя в своей тарелке, а если в дополнение ко всему вы увлекаетесь еще и RPG играми... Если вы еще до сих пор не знакомы с PBeM, то готовьтесь: в ближайших номерах «Мании» состоится первое свидание с отдельными представителями славного семейства, а пока предлагаем вашему вниманию преамбулу. У вас появился реальный шанс узнать, как развивались PBeM игры у нас... в России.



К истокам

Если быть честным, я точно не знаю, когда в Рунете появилась первая PBeM в ее классическом виде. Но с вероятностью в девяносто процентов могу сказать, что как только в России появился выход в Интернет — сразу же наши люди начали играть в PBeM. У вас может возникнуть вполне резонный вопрос, откуда я это знаю. Все очень просто. В России первыми насладились возможностью поработать в Интернете ученые. Сеть была доступна в нескольких научно-исследовательских институтах. Как вы, наверное, знаете, ученые тоже люди, и люди очень умные. Как и всем, им нужен отдых. Вот как раз во время отдыха они и играли в интеллектуальные игры — например, в шахматы.

Но это было не просто игра против компьютера, а с помощью компьютера против людей по другую сторону океана. Это стало возможно благодаря Интернету и играм, которые позволяли отправлять свои ходы с помощью электронной почты. Возьмите любую шахматную программу того времени (1992-1998), и с большой вероятностью вы обнаружите, что оно позволяет сохранить ход, сделанный игроком, в виде текстового файла, который можно затем отправить своему оппоненту. Противник получал по почте ваш ход и загружал его в программу. После чего делал свой ход и отправлял его вам. Очевидно, что механизм игры, описанный мной выше, ничем не отличается от PBeM в том ее виде, в котором почтовые игры существуют на сегодняшний день. Но в тех играх был один недостаток — они позволяли играть одновременно только двум игрокам.

Позже стали появляться и игры других жанров (не только шахматы и шашки), которые поддерживали режим «сражения» по электронной почте. Среди наиболее известных можно отметить таких «монстров», как **Panzer General 3** и **Alpha Centauri**. Как вы можете заметить, это пошаговые стратегии. То, что игра идет пошагово, как раз и позволило добавить в нее «почтовый» режим. По своей сути игровой процесс ничем не отличается от всем привычного. Только для того, чтобы начать играть, вам нужно сделать некоторые приготовления. А именно, указать в настройках программы ваш почтовый сервер и адрес электронной почты, указать адрес вашего оппонента. После того как вы выполните все необходимые подготовительные операции, можно приступать непосредственно к игре. Отличие от классических игр состоит в том, что после того, как вы нажмете на кнопку End of Turn (конец хода), программа не блеснет своим AI, а создаст файл, в котором будут описаны все ваши действия. Затем этот файл отправляется по электронной почте вашему сопернику. Он загрузит полученный от вас файл-рапорт в свою игру и сделает свой ход. И так будет продолжаться до окончания геймплея.

Но поддержка режима игры по электронной почте в продуктах, ориентированных на однопользовательское прохождение, была реализована «до кучи». Все дело в том, что когда Интернет стал доступен большему количеству народа, начался бум многопользовательских игр, «игр по модему". Создатели программ пытались разнообразить и расширить список сетевых протоколов, которые поддерживались их творением, и для увеличения этого списка добавляли в игру возможность игры по почте. Но этот режим не очень прижился, и сейчас большинство разработчиков компьютерных игр не включают его в свои программные продукты.

Как ни печально говорить, но, похоже, PBeM потихоньку вымирают как игры графические. Ведь «графика» много теряет, утратив динамизм, а это неизбежно, если до следующего хода придется ждать несколько часов или даже дней. К тому же сейчас существует множество игровых серверов, с помощью которых каждый желающий сможет найти себе

партнера по игре в режиме онлайн (будь то шахматы или новейшая стратегия).

Однако по ряду довольно банальных причин — к примеру, таких, как отсутствие денег на постоянное соединение с Интернетом или плохая линия связи — играть, скажем, в классические онлайновые ролевки бывает довольно трудно, а подчас и совсем невозможно. А играть-то хочется, причем не с компьютером, а с живыми людьми. Вот как раз в этой ситуации нам на помощь приходят PBeM.

Если говорить о «почтовках» в классическом их виде (игрок отправляет приказ на сервер, который в свою очередь отправляет игроку назад рапорт о игровой ситуации), то в Сети их великое множество, и практически любой из игроков сможет найти себе игру по вкусу.



Апологеты

К большинству PBeM игр, которые сейчас запущены в Мировой Сети, приложил свою руку **Рассел Воллес (Russell Wallace)**. Он является создателем многих «почтовиков» самых различных жанров. Но так как PBeM в подавляющем своем большинстве являются бесплатными, авторы выкладывают исходный текст программы для всеобщего пользования. Получается, что любой, кто хоть немного знаком с программированием, может создать PBeM игру на свой вкус и запустить свою собственную партию. Но пока вы не занялись созданием своей PBeM, давайте посмотрим, что же можно найти интересного в Интернете сейчас.

Adventurer Kings — игра в жанре фэнтези. Здесь вы найдете монстров и магию, луки и воздушные шары — то есть все, что нужно настоящей RPG. Единственным, на мой взгляд, недостатком игры является то, что в ней есть конечная цель, и если кто-то из игроков ее достигнет — игра кончится.

Atlantis — автор программы Рассел Воллес. Еще один фэнтезийный боевик. Экономика скрещивает шпагу с высшей магией. Игра позволяет вносить изменения в движок прямо по ходу геймплея, что дает возможность постоянно совершенствовать уже запущенную партию. В отличие от Adventurer Kings, у "Атлантиса" нет конечной цели. Игровой процесс бесконечен. Одни государства рождаются, другие умирают. Все как реальном мире.

Galaxy — еще одно творение Рассела Воллеса. Космическая стратегия, где большую роль играет экономика и дипломатия. Игра в среднем длится 40-50 ходов.

Galaxy Plus — автор **Антон Круглов**, но основе идеи... правильно, Рассела Воллеса. Программа представляет собой переработанную версию оригинальной версии Galaxy. Игру характеризуют сравнительно простые правила и отсутствие ограничений на число участников в партии.

Judgement Day — опять Рассел Воллес постарался на славу. Фанаты **Fallout**, вам сюда. В игре вы не будете стрелять из луков и махать мечами. Здесь вас ждет оружие, аналогичное современному.

"Трынь-Трава" — это новый и весьма оригинальный проект. Мне трудно самому охарактеризовать жанр этой игры, поэтому процитирую ее автора: «Трынь-Трава" — это очень забавная, странная и уникальная игра. Когда прочитаете правила, вам покажется, что она похожа на MTG, Galaxy или еще что-нибудь, но все это — неправда. Любая попытка классифицировать игру приведет к страшным словам вроде **магическая карточная игра PBeM+PBW с элементами математической экологии**.»

Творцы

Надеюсь, что вы найдете среди перечисленных выше проектов развлечение по душе. А я предлагаю ознакомиться с небольшим интервью, которое я взял у Гейм-мастеров игр **«Атлантис»** (Дмитрий Лабутин) и **«Трынь-Трава»** (Алексей Тарасов). Давайте попытаемся взглянуть на мир PBeM'а глазами его создателей.

Как вы впервые познакомились с PBeM играми?

Д. Лабутин: Когда я учился на первом курсе университета, мой друг сказал, что где-то прочитал про то, что существуют игры, в которые играют по электронной почте. Мы тогда еще только осваивали Интернет и даже толком не знали, как работает электронная почта. Решили поискать информацию про подобные игры в Сети. В результате нашли правила к одной такой (почему-то тогда мы только про одну игру нашли; наверное, потому, что еще толком искать в И-нете не умели). Так вот — этой игрой оказалась Galaxy Plus на московском сервере. Правила распечатали, проштудировали и записались. Но был конец учебного года, и потому доступ к почте кончился. Регулярный доступ к e-mail появился только к середине второго курса. Вот тут и началось! Записался сразу в несколько игр. Но дальше уже другая история, не про то, как я познакомился, а про то, как я маньячил.

А. Тарасов: Это было случайно, лет пять назад нашел в Интернете Galaxy Times. Мгновенно осознал, что это — мое, записался в Galaxy+, и понеслось.

Что привлекает вас в PBeM?

Д. Лабутин: Мне нравится осознавать, что мой оппонент — это человек, а не бездушная машина. Я программист, знаю компьютер вдоль и поперек и не испытываю к нему трепетных чувств, как некоторые, кто чуть ли не одушевляет его. Всегда приятней обыграть человека, а не найти лазейку в искусственном интеллекте программы, которую не заметил программист. Я слышал много ответов на поставленный вопрос от других людей. Довольно многие говорят, что их первым делом привлекает общение с другими людьми. Про себя же скажу, что общение для меня стоит на втором месте. Может быть, со временем сама игра и общение поменяются местами, но сейчас я ставлю его на второе место. И еще мне нравятся игры с довольно-таки сложными правилами. Где их приходится перечитывать не один раз, чтобы понять все нюансы. Наверное, именно поэтому мне также нравятся RPG с их широкими правилами AD&D.

А. Тарасов: Сложный вопрос. Главные достоинство — это возможность играть по Интернету (то есть легко найти игроков) и, в отличие от других вариантов сетевых игр, тут можно играть одновременно многим игроком. Я, например, так и не смог доиграть хотя бы одну multiplayer игру в «Героях», не хватает времени. Особенно если игроков больше двух. В PBeM же может легко играть 10, 20, 50 или несколько сотен людей. И каждый из них может быть не менее хитрым, умным или удачли-

вым, чем вы. Победа в такой партии запоминается на всю жизнь. Лично меня устраивает также большая легкость создания PBeM.

Как у вас появилась идея создать собственный игровой сервер?

Д. Лабутин: Раньше я особенно над этим вопросом не задумывался. А вот сейчас пришлось серьезно пошевелить мозгами, чтобы ответить. Если честно, то, наверное, надоело быть рядовым игроком, захотелось стать одним из немногих, к кому обращаются по имени GM. В какой-то мере соблазнила и власть над игроками. Но на самом деле не все так радостно. Быть Game Master'ом — это очень ответственное занятие. За все проблемы на сервере шишки ведь сыплются именно на тебя. Твои деяния у всех на виду и подвергаются всеобщему обсуждению. Стоит отметить, что для меня быть GM'ом — это еще и финансовые затраты, хоть и небольшие. В итоге для меня содержать свой сервер — это ноша, но ноша приятная, окупающаяся благодарственными письмами от игроков, которые я иногда получаю.

А. Тарасов: Ну, игры я делал всегда, а начав играть в Galaxy+, решил попробовать сделать PBeM.

Играете ли вы в PBeM сейчас?

Д. Лабутин: Да, конечно. Это Galaxy Plus, VGA-Planets, Refl, Atlantis. Еще играл в «Мафию» и «Остракизм» по одному разу. Играл и в Klip — пока проект не закрылся. В ближайшее время собираюсь освоить Adventurer Kings. Не исключено, что и в других играх меня можно будет встретить.

А. Тарасов: Сейчас в основном не играю, лично мне больше нравится их делать. Поигрываю в свою «Трынь-Траву».

Какие, по вашему мнению, есть достоинства у вашей игры, которых нет в других PBeM?

Д. Лабутин: Изменение правил по ходу партии. На первый взгляд это может показаться отрицательным моментом, но на самом деле это не так. Правила меняются только по желанию самих игроков. По каждому вопросу проводится голосование, которое может повлечь за собой изменение параметров игры. В ближайшее время в нашем Atlantis'е планируется введение квестов. Из имеющихся отличий основное — это оригинальное распределение Fraction Paints (кто играл в Atlantis, понимают, о чем идет речь, а кто еще нет — милости просим). А также ручной контроль над тем, чтобы каждый управлял только одной фракцией, чтобы не было так называемых «зомбей».



А. Тарасов: Ну, если говорить о «Трынь-Траве», то эта игра — сплошная изюминка. Я затрудняюсь ее с чем-то сравнивать. Вообще говоря, это очень смешная магическая карточная игра (наподобие MTG) по мотивам «песни про зайцев». В нее очень интересно играть, она достаточно нетривиальная. Есть где применить ум и хитрость. С другой стороны, в нее можно начать играть сразу, не сильно вникая в правила, а разбираясь по пути. Хотя, конечно, чтобы стать асом, правила прочесть необходимо. Очень важным плюсом является, на мой взгляд, возможность легко запустить игру для себя и своих друзей.

Как вы оцениваете популярность PBeM в России на данный момент и какие, по вашему мнению, есть перспективы развития?

Д. Лабутин: С распространением Интернета количество играющих в игры по электронной почте, несомненно, будет расти, но вот процент от общего числа людей, имеющих доступ в Сеть, наверное, сильно не изменится. По моему мнению, в игры по электронной почте играют люди, которые прошли эволюцию компьютерного игрока и достигли верхней точки. А процесс эволюции я вижу так: игроем в DOOM, затем квесты и стратегии, затем RPG и, наконец, PBeM игры. И чем выше коэффициент IQ, тем более вероятно, что человек будет играть в игры по электронной почте. Я еще ни разу не видел человека, закончившего 9 классов, который не смог поступить даже в техникум и при этом играл бы в RPG. Извините за грубость, но ему мозгов для этого не хватает. Зато, играя в PBeM игры, я ни разу не встретил «тупого» человека. Конечно, могут быть исключения, и я, может быть, в корне ошибаюсь, но высказал свое собственное мнение на данный счет. Так вот: из всего вышесказанного следует, что в PBeM играют в основном умные люди, процент которых в обществе не сильно меняется со временем.

А. Тарасов: Популярность PBeM в России высоко в основном за счет Galaxy. PBeM игры прекрасно живут, хотя и в своем узком кругу. Насчет перспектив — тут все просто: в Рунете большое количество людей, которые с удовольствием сыграли бы в «почтовики», и все в основном зависит от создателей. Чем больше будет разных игр, тем более популярными будут PBeM и тем проще будет найти каждому именно свою игру.

Что бы вы хотели сказать тем, кто ни разу не играл в PBEM игры?

Д. Лабутин: За уши притягивать я не вижу смысла, так как могут потом разбежаться. Пусть играют в свои любимые игры, а со временем им самим захочется подробнее узнать, что же такое PBeM. Такая любознательность будет первым признаком того, что человек поднялся на новую ступень своего геймерского развития — такому как раз к нам и нужно. Ну о тех, кто уже созрел, приглашаю на сайт *http://atlantis.dsnlab.com.ru*

А. Тарасов: Ну, если вы не требуете обязательного наличия графики по последнему слову техники и спецэффектов в игре и вам неинтересно побеждать тупые AI, то скорее всего вы на самом деле — PBeM игрок. Стоит задуматься и зайти на сайт *http://www.tryntrava.ru*

Если подвести некоторые итоги из всего того, что было написано выше, можно сделать следующие выводы. Игры по электронной почте живы и будут жить (даже у нас, в России). Постоянно появляются все новые и новые игровые сервера, и любой человек найдет игру для себя. Если вы можете разгромить базу «Анклава» или забить Diablo после того, как вас разбудят в три часа ночи, но хотите играть с настоящими людьми, а не с AI, если вы хотите найти соперника, достойного себя, то вам прямая дорога на сервера с PBeM. Более подробно узнать об играх по электронной почте и записаться в них вы можете по этим адресам:

Atlantis:
http://atlantis.dsnlab.com.ru;
"Трынь-Трава":
http://www.tryntrava.ru;
Dragon Galaxy:
http://pbem.sargona.ru;
Adventurer-Kings: *http://www.sargona.ru/ak/rules/glav00.htm* ■

Илья Илюхин
ilya@igromania.ru

Интернет-магазины
заказ товаров через онлайн

Скажите, вы когда-нибудь мечтали, что только что вышедшая игрушка сама приезжает к вам домой, да еще и за небольшие деньги? А о продуктах — без необходимости топать в магазин, а затем тащить их на собственном горбе? Если ответили «да» на любой из вопросов, вам определенно стоит прочитать эту статью. Речь пойдет о заказе товаров посредством Интернет-магазинов, причем все это — не отрываясь от любимого компьютера. Особых усилий не потребуется, разве что щелкнуть пару раз мышью.

В первую очередь рекомендуем ознакомиться с несколькими врезками, сопровождающими этот материал. И еще: вместо того, чтобы описывать кучу однообразных сайтов, мы решили выбрать десять лучших магазинов, по два — в каждую категорию. Делая заказы в этих магазинах, вы можете быть уверены: товар не будет плохого качества и не затеряется в дороге. Отзывы покупателей — самые положительные.

Примечание: цены указаны на момент написания статьи.

Черные, белые, красные...

Условно онлайн-магазины можно подразделить на несколько категорий: аудио/видео/книги, продуктовые, подарочные и сайты «железной» тематики. Существуют также «универсальные» И-магазины, торгующие товарами почти всех направленностей. Кроме стандартного набора там вы можете найти, например, сотовые телефоны, алкоголь, портативную технику...

Аудио/Видео/Книги

Озон

www.ozon.ru, www.o3.ru

"Озон" считается одним из старейших и в то же время авторитетных сетевых магазинов. Ведет бизнес достаточно давно и хорошо известен своей рекламой на ТВ. Есть богатый каталог товаров, а также присутствует возможность прочитать рецензию и отзывы посетителей. Можно оставить комментарии и оценить товар по 10-балльной шкале. Главный минус «Озона» — дорогая курьерская доставка. Оно обойдется вам в 40 рублей для Москвы и 30 — для Питера. Если заказывать много, то с этим недостатком можно мириться, но что делать, если хочется приобрести, скажем, одну книгу? Неприятно, если цена доставки превышает стоимость покупки раза эдак в два. Кроме стандартного способа оплаты по почте есть довольно экзотический — перечисление денег через «Сбербанк» при помощи системы «CyberPlat». Подробнее — на сайте. В целом же — приятный и добротный магазин. Рекомендуем тем, кто готов переплатить за доставку ради хорошего качества.

Boomerang.ru

www.boomerang.ru

Еще один крупный Интернет-магазин. Ассортимент товаров чуть меньше, чем у «Озона», однако этот недостаток компенсируется низкими ценами и, самое главное, бесплатной доставкой по Москве. Этот e-shop — один из немногих, которые занимаются **продажей цветов**, но, к сожалению, с доставкой уже в 30 рублей. При крупных заказах предоставляется одноразовая дисконтная карта со скидкой 10%, чем грех не воспользоваться. В остальном же это стандартный «шоп», но ассортимент — на уровне, потому рекомендуем зайти.

Продукты

Быстроном

www.bistronom.ru

Довольно быстро набравший обороты продуктовый супермаркет. Если вы делаете заказ в первый раз или на сумму более 1000 рублей, то доставка осуществляется магазином бесплатно. В остальных случаях придется заплатить ровно 145 рублей. Кстати, цены — а они здесь по сравнению с другими И-магазинами слегка завышены — легко могут измениться. А вообще, если говорить о широте выбора и качестве товаро, это твердый середнячок.

Скидку мне, скидку...

По большим праздникам многие компании предоставляют значительные скидки, так что в некоторых случаях имеет смысл немного подождать. Стоит также посмотреть на подарки, предоставляемые при больших заказах. К примеру, в магазине подарков 555 каждому покупателю, сделавшему заказ на сумму 200 у.е и более, — ручка Parker в подарок.

Официант, счет!

Многие Интернет-магазины предоставляют на скачивание прайс-листы. Не стоит пренебрегать приятной возможностью сэкономить драгоценное онлайновое время — его, как известно, никогда много не бывает.

Service77

www.service77.ru

"Сервис 77" известен прежде всего своими ценами. Следует отметить, что они «значительно умеренные» и намного ниже, чем в конкурирующих предприятиях. К сожалению, это правило не работает применительно к доставке. Она бесплатная, если общая стоимость заказанного более 700 рублей, а если меньше 350 — все 70. Несмотря на то, что главная специализация магазина — продукты, на сайте также представлено масса других наименований. В итоге — магазин, ориентированный на широкого покупателя.

Подарки

555

www.555.ru

Среди "подарочных" магазинов этот считается самым популярным. Цены умеренные, выбор большой. Доставка бесплатная, если заказ стоит 20 и более у.е. А иначе придется раскошелиться на целых 45 рублей. Магазин официально не работает по выходным. Однако, если доставка необходима в иное время, всегда можно согласовать условия с менеджером. Плюс можно задать свои вопросы в онлайне, через "Аську". В финале — с перевесом в три очка — победили анионы... то есть плюсы, но конечный выбор — всегда за вами.

А где у вас тут касса?

Заказ в большинстве магазинов происходит следующим образом: вы регистрируетесь, затем выбираете понравившийся товар. Рядом с ега описанием обычно есть кнопка «Добавить в корзину». В корзине показаны все набранные вами товары. Далее будет необходимо выбрать способ доставки и способ оплаты, но о нем — чуть позже. Затем, после пересчета стоимости, вам нужно будет заполнить бланк заказа. После заполнения оного вам позвонят (голосом) или напишут по e-mail (не сразу, конечно), дабы получить подтверждение о заказе. И все — далее остается только ждать. Заметим, что мы описали самую обычную процедуру заказа — в ряде магазинов способы могут различаться. Сколько времени товар будет доходить до вас, зависит только от способа заказа. Как правило, для Москвы или Питера лучше выбирать доставку курьером — это и дешевле, и быстрее. Однако не стоит забывать о самом, пожалуй, простом способе получения товара — самолично явиться в офис компании. Еще один способ — доставка почтой по России. Обычно время доставки составляет 2-3 недели, но, к сожалению, наша почта может везти посылку гораздо дольше — все зависит от удаленности вашего города от столицы. Есть еще масса разных способов оплаты: начиная от кредитных карт и заканчивая платежной системой PayCash. Их мы рассматривать не будем ввиду малой популярности.

Когда же, когда?!

Если не терпится узнать, когда произойдет получение заказа, то вот вам простая формула: общее время доставки = время формирования заказа + время доставки почтовой службой.

Kenga.ru

www.kenga.ru

Здесь можно заказать неимоверное количество игрушек — на выбор представлено более 3000 наименований. Всего же товаров — свыше пяти тысяч. Это не только аудио, видео и книги, но и некоторые другие детские принадлежности. При заказе на сумму, превышающую 10 американских президентов, — бесплатная доставка. Если не знаете, какой подарок сделать ребенку, обязательно зайдите сюда.

Железо

Dostavka.ru

www.dostavka.ru

Обширный выбор компьютеров и комплектующих. Средние цены, подвоз в пределах Москвы — опять же на халяву (приятная тенденция наметилась, не так ли?). Еще заказу подлежат приставки, оргтехника, средства мобильной связи плюс всякое полезное по мелочи. Возможны всего два способа оплаты наличные и безналичные рубли. Не забывайте, что в первом случае придется заплатить курьеру 4% от стоимости товара (налог с продаж), а во втором — оплатить счет, который будет прислан по факсу. Dostavka.ru подойдет тем, кому лень тащиться через всю Москву в поисках какого-нибудь «винта» или «видюхи».

E@shop

www.e-shop.ru

Онлайн-магазин, торгующий консолями и всем, что с ними связано. Цены удручают, но оно и понятно товары ведь только лицензионные. Конечно, приставки — не единственное, что продает этот e-shop. В наличии имеется компьютерное железо, игрушки, фильмы на DVD, роботы, журналы и приятные фишки вроде маек и сумок. Стоимость доставки курьерскими службами в Москве и Санкт-Петербурге — от 3$. Кстати, заказ можно сделать и по телефону. Приставочникам стоит посмотреть, зажиточным приставочникам — окопаться надолго.

Заказываем все

Bolero

www.bolero.ru

Весьма популярный в народе магазин. Цены на товары и доставку находятся на уровне средних. Выбор очень богатый. Способов оплаты много, все упоминаемые в статье вы без труда найдете здесь. Удобно сделана база товаров — лично я нашел нужную мне книгу за считанные секунды. Так что, если ищете редкий диск или журнал, загляните сюда. Так или иначе, без покупки точно не уйдете.

XXL

www.xxl.ru

Заслуженный лидер нашего обзора. Полноценный супермаркет, в котором можно заказать практически все необходимое: от банального диска до билета на авиарейс. И самое главное — цены не попытаются оторвать кусочек нежной плоти от вашего кошелька. Вот только немного огорчили тарифы на доставку. Они колеблются в диапазоне от 45 рублей (стоимость товара 500-1000 р.) до 80 (меньше 500 р). Если сумма покупки больше тысячи рублей, то подвозят бесплатно. Есть возможность сделать заказ по телефону. Теперь о способах оплаты. Их несколько, мы же рассмотрим наиболее распространенные. Первый традиционен — оплата курьеру. Второй слегка непривычен: вы получаете персональный код, с помощью которого можно легко вносить и снимать виртуальные деньги. Третий стар, как мир: платеж осуществляется посредством кредитных карточек. Ну а последний пока получил малое распространение в России: это система электронных денег Webmoney. Как видите, есть из чего выбрать. Пожалуй, XXL — новый скачок в мире Интернет-магазинов. Судите сами. Не выходя из дома, можно сделать все необходимые закупки, даже не прибегая к компьютеру — мы имеем в виду изобретение Белла.

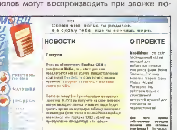
На этой оптимистической ноте мы прощаемся с вами и желаем удачных покупок.

or@NGE
oronge@igromania.ru

Интересное в сети

WWW.MOBILMUSIC.RU

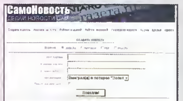
Не секрет, что многие мобильники кроме стандартных, забитых в память звуковых сигналов могут воспроизводить при звонке лю-



бую мелодию. Это мелодия закачивается в телефон (при наличии специального провода) в виде простого midi-файла либо вводится при помощи специального кода, а некоторые операторы уже начали поддерживать загрузку новых мелодий на расстоянии. Ну а на сайте с метким названием «Музыка труб» вы найдете коды практически всех популярных и не очень мелодий плюс множество инструкций, подсказок и программ, призванных сделать ваш мобильник не похожим на другие.

WWW.INTERGROUP.RU/NEWS

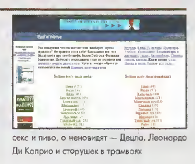
Находка для шпиона: заполнив небольшую форму, вы можете «разместить» совершенно любую новость на одном из популярных информационных серверов типа **lenta.ru**. При этом URL результата, равно как и его оформление, будут совершенно правдоподобными. Представьте себе удивление вашего знакомого, прочитавшего в новостях, что он объявлен в международный розыск за контрабанду поддельного зубного порошка из



Брунея и сексуальные домогательства к Джорджу Бушу-младшему...

WWW.LOVEHATE.RU

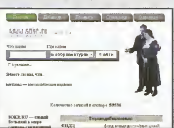
В своем роде интерактивный индикатор общественного времени. Определяет всего две вещи: что обожают и что ненавидят обитатели Рунета. Можно проголосовать за каждую из тем или создать свою, а заодно узнать, что больше всего люди любят компьютеры,



секс и пиво, а ненавидят — Децла, Леонардо Ди Каприо и старушек в трамваях.

WWW.SOKR.RU

Один из проектов **Артемия Лебедева** — полный словарь сокращений и аббревиатур великого и могучего. Кроме поиска, статистики и своеобразной «книги рекордов» для наиболее популярных аббревиатур существует



история их появления. А знаете ли вы, как сокращенно звучит Житомирский Областной Партийный Архив?

HTTP://LARRYCARLSON.COM

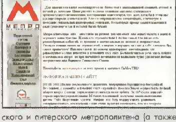
Совершенно сумасшедший сайт финского художника и музыканта **Larry Carlson**. Содержит огромное количество флэш-анимации и звуков и, что интересно, каждый раз, когда вы на него заходите, выглядит по-разному, но очень (даже слишком) психоделично. Не рекомендуется посещать этот сайт людям с неокрепшей психикой и коннектом ниже 33600.

HTTP://FLASH.LGG.RU

За последние два-три года технология Flash из экзотической стала общепризнанной и употребляется практически везде — от веб-дизайна до игр. Желающим освоить данную технологию могу смело порекомендовать этот сайт. Здесь вы сможете найти советы для новичков, интерактивное обучение, множество статей как общего толка, так и описывающих различные тонкости, подборку тематических ссылок, а также довольно оживленный форум.

HTTP://SIGHTS.METRO.RU

Все, что вы хотели знать о метро, но боялись спросить. Подробная история москов-



ского и питерского метрополитена (а также информация о метро в других городах). Описания всего, что только можно увидеть под землей. Многие вещи, о предназначении которых вы можете только догадываться, здесь описаны подробно и с юмором.

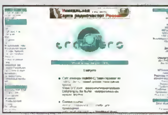
HTTP://TPRIK.NAROD.RU

Большая коллекция телефонных приколов, причем как в виде текста, так и в mp3. Большинство, к сожалению, не блещет оригинальностью и остроумием, но реакция жертвы... Можно найти также немало сценариев для телефонных хулиганств и даже заказать (не бесплатно) шутку над каким-либо своим другом или же недругом.



HTTP://TRACKERS.ELKATEL.RU

Мы уже неоднократно писали о создании музыки на компьютере и, как вы могли заметить, уделяли много внимания музыке трекерной. Вот и сайт в тему — центральный отечест-



венный сервер, полностью посвященный любительской компьютерной музыке. Обзоры свежих треков, анкеты российских музыкантов, весь необходимый софт и огромное количество статей.

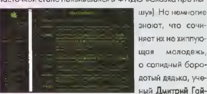
HTTP://TORTURES.KIEV.UA

Предупреждаю: сайт не для слабых духом. Тем, кто дорожит своим психическим здоровьем, советую пройти мимо, ну а если вам уже нечего терять, наслаждайтесь... Вас ждут подробные иллюстрированные описания всех существовавших когда-либо видов пыток

и козней: от тривиальных расстрелов и повешений до милых развлечений римских императоров и гуманнейших методов перевоспитания еретиков великой испанской инквизицией.

HTTP://RASTAMAN.TALES.RU

Растаманские Сказки уже давно пользуются завидной популярностью среди всех слоев общества (первой ласточкой стала появившаяся в ФИДО «Сказка про мышу»). Но немногие знают, что сочиняет их не хиппующая молодежь, а солидный бородатый дядька, ученый **Дмитрий Гайдук**. На сайте вы найдете все его произведения (причем в двух вариантах — с цензурой и без) и еще много всего интересного, даже книгу с избранными сказками можно заказать с доставкой на дом.



WWW.03.RU

Портал для больных и здоровых. Представляет собой систему конференций, на которых можно получить бесплатную консультацию специалистов в любой области медицины плюс ответы посетителей сайта. Персонал работает очень оперативно, и вы можете быть уверены, что в течение суток вы получите ответ практически на любой вопрос.

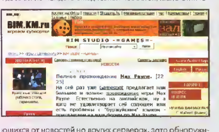
WWW.SMARTPRINT.RU

У вас есть цифровая камера, но нет фотопринтера, а показать фотографии своим не сетевым знакомым ой как хочется. Не проблема: регистрируетесь на этом сайте, закачиваете фотографию и примерно через неделю получаете ее, свеженапечатанную, прямо в почтовый ящик (тот, что в подъезде, а не на сервере). А самое главное — абсолютно бесплатно. Таким образом можно заказывать одну фотографию в неделю. Советую поспешить, ибо все хорошее имеет тенденцию скоро заканчиваться.

Игровые ссылки

HTTP://BIM.KM.RU

Просто нестандартный сайт, посвященный играм. Здесь вы не найдете ежедневных новостей, мало отличающихся от новостей на других серверах, зато обнаружите множество тематических авторских разделов, которых в Рунете больше нет нигде. Например, неофициальные дополнительные машины и трассы для **Carmageddon** и **Need for Speed** или самую большую в Сети коллекцию всевозможных изображений (от обоев до реальной живописи) Лоры Крофт. Заходите, не пожалеете.



WWW.GAMASUTRA.COM

Меньше знаешь — лучше спишь. В чем-то это утверждение справедливо: когда знаешь, как устроена игра, получаешь от нее меньше удовольствия. Вместо того чтобы наслаждаться красотой и действием, невольно задумываешься, как сделана то или иная штука.



Тем не менее, настоятельно рекомендую посетить этот сайт всем, кому интересно, «как все это работает», ну а если вы сами решили посвятить себя созданию игр, то этот сайт точно для вас. Если же вы являетесь специалистом в какой-либо области игростроения, то данный ресурс, возможно, поможет вам найти работу в одной из известных компаний разработчиков.

WWW.UIC.NNOV.RU/~SHAROFF

Знаете ли вы, что первая часть **SimCity** была сделана для **ZX-Spectrum**, а строить город предстояло на Луне? Наверняка не знаете, а напрасно... Всем поклонникам знаменитой серии смело могу рекомендовать этот сайт. Здесь вы найдете историю игры, всевозможные описания, советы, коды, а также море специального софта, дополнительных заданий и городов.

WWW.MULTIMANIA.COM/PHILIPPEJU

Знаменитый приставочный файтинг **Street Fighter** в окне браузера! Лучший способ поднять настроение в рабочий полдень, особенно актуально это для тех, кому начальство запрещает устанавливать игры. Великолепная графика и главное — очень быстрая, возможность играть вдвоем на одном компьютере, куча ударов. Однозначно — Must See.

WWW.CHAT.RU/~VANYAS/WORLD_BK

Был в 80-е годы такой компьютер — **«Электроника БК»**. Очень многие начинали свою игровую «карьеру» именно с него, а теперь, сидя за 4-м «пнем» с третьим GeForce, иногда скучают по старенькой «букашке». Тут на помощь и приходит этот сайт, посвященный эмуляторам БК, а также играм и программам для этой платформы.

WWW.BLOODPATCHES.DE

В некоторых странах, типа Бразилии или Германии, игры выходят в «облегченном» варианте: с зеленой кровью, например, или с зомби вместо пешеходов (Carmageddon 2). Ясен перец, настоящий геймер в такую неполноценную игру вряд ли захочет играть... Тут-то и приходит на помощь этот сайт — на нем можно найти «кровавый» патч практически для любой игры, выходившей в «извращенном» варианте. Единственное «но» — сайт на немецком языке. ■

Strike
strike_1@mail.lv



МОЙ ВЫБОР — БЕЗОПАСНЫЙ... E-MAIL!

Электронная почта прочно вошла в нашу жизнь и для многих людей стала неотъемлемой частью их privacy — жизни личной. Проблема конфиденциальности переписки намного более актуальна, чем кажется. Надеюсь, что все наслышаны о системе «Эшелон». Это комплекс программно-аппаратных средств по слежению и анализу электронных писем на предмет содержания «угрожающих слов» (threating words): взрывчатка, шпионаж, конспирация, группировка и т.п.

Я сам недавно столкнулся с очень странной проблемой в процессе переписки с человеком из такой благополучной страны, как Канада. Я задал ему пару щепетильных вопросов, и поздно вечером раздался телефонный звонок — этот человек раздраженно интересовался наличием содержимого в моей голове. Оказывается, в Канаде следят все и за всеми. Доступность письма для чужих глаз — первый случай нарушения пресловутой privacy. Остальные два случая — это отсутствие гарантии, что письмо отправил тот, чья подпись стоит под сообщением, и невозможность остаться полностью анонимным.

Письмо от Билла Гейтса?

Нередко возникает ситуация, когда необходимо удостовериться в том, что письмо получено именно от того, чью подпись можно лицезреть в сообщении. Например, вы получили письмо от Билла Гейтса, в котором он просит прекратить использовать нелицензионную копию Windows 98. И то, что в поле From черным по серому значится *billgates@microsoft.com*, еще ни о чем не говорит — некий шутник преспокойно мог написать в этом поле все, что угодно.

Следует знать, что каждое электронное письмо содержит служебную информацию, которая находится в **RFC-822 header** — в заголовке письма. Это часть письма «читается» почтовыми серверами и содержит информацию об ip-адресе отправителя, кому письмо предназначено, через какой сервер отправлено, кодировку, приоритет и многое-многое другое. Большая часть почтовых клиентов эту информацию не показывает, но ее можно всегда просматреть при помощи любого текстового редактора или включив соответствующую опцию в почтовом клиенте. Например, в **TheBat** надо пройти в **View\RFC-822 headers** или просто нажать **Ctrl+Shift+K**. Итак, опция включена — и вот что предстает нашему взору.

Return-Path: <billgates@microsoft.com>
Received: by hellfire.mail.lv (8.9.3/8.9.3) with ESMTP id TAA01552
for <Strike_1@mail.lv>; Wed, 8 Aug 2001 19:40:58 +0300 (EEST)
Received: from billgates.microsoft.com ([217.148.192.76])
by hellfire.mail.lv with esmtp (Exim 3.14 #1)
id 15UQA2-0004qr-00
for Strike_1@mail.lv; Wed, 08 Aug 2001 14:02:30 +0400
Date: Wed, 8 Aug 2001 20:47:41 +1100
From: =?win-1251?B?4c7E0sXK?= <billgates@microsoft.com>
X-Mailer: Outlook 5.0
Reply-To: =?win-1251?B?4c7E0sXK?= <billgates@microsoft.com>
X-Priority: 3 (Normal)
Message-ID: <13318394849.20010808204741@microsoft.com>
To: Strike_1@mail.lv
Subject: You bastard!!!
Mime-Version: 1.0
Content-Type: text/plain; charset=win-1251
Content-Transfer-Encoding: 8bit

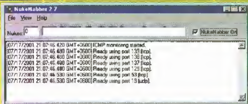
Мда-а... многовато всего, не правда ли? Попытаемся разобраться...

Итак: Return-Path — это адрес, на который будет (если будет) послан ответ. Поля Recieved — путь, по которому прошло письмо. Hellfire.mail.lv — адрес сервера-получателя. А вот следующее поле уже содержит информацию о самом отправителе. from billgates.microsoft.com Здесь отражены имя машины и уникальный ip-адрес, с которого пришло письмо. Если имя домена-отправителя не имеет ничего общего с microsoft.com — стоит засомневаться в подлинности сообщения. Но эту строку тоже *можно подделать!* В Windows 95 для этого надо исправить поля Host и Domain, которые находятся в **Control Panel\Network\TCP/IP Properties\DNS Configuration**. Именно поэтому наибольшую важность представляет собой именно IP-адрес.

Теперь следует определить соответствие имени цифровому адресу. Воспользуемся для этого программой **CyberKit**. (по устоявшейся традиции оно покоится *на нашем компакте*). Набираем цифровой адрес и нажимаем **NS Lookup**. Если имя определилось и полученный результат не соответствует искомому — не *что-то.microsoft.com*, а нечто вроде *dialup76.sakhalintelecom.ru* или *pp303.telecom.ru*, — то это означает, что отправитель пользовался dial-up и услугами российского провайдера.

Иногда адрес никак не желает определяться. В таком случае надо воспользоваться функцией **TraceRoute** из той же утилиты. TraceRoute прослеживает путь от вашего компьютера до указанного IP-адреса (он будет последним в списке узлов). Если опять IP не захочет оп-

Options
General | Advanced | Ignore | Logging | Intelligence | Servers
General Options
Stay On Top
Run Minimized
Use SysTray
Save Window Position
Block Port Scanners
IRC Client: mIRC
DDE Services: mirc
Add
Del
Default Port Options
Play Sound
C:\Program Files\NukeNabber\Guns
Browse
Enable DDE Link
Disable Port For 60 Seconds.
Copy Address To Clipboard
Flash Icon
Language: Russian (script)
Ok
Cancel
Help



ределяться, то можно будет взглянуть на последний из определившихся узлов. Возможно, он покажет приблизительное географическое расположение искомого сервера.

Пишите письма...

Даже у вполне законопослушного гражданина может возникнуть ситуация, когда необходимо на 100 процентов остаться анонимным; скажем, высказывая мнение начальнику ФБР. Очевидно, что просто вписать *vasya@pupkina.net* в поле From явно недостаточно, а значит, придется прибегать к помощи римэйлера (remailer) или анонимайзера (anonymizer). Эти труднопроизносимые слова скрывают под собой названия полезных служб. Первая служба — римэйлеры. Это компьютер, перенаправляющий полученное сообщение по указанному адресу. При подобной переадресации все заголовки изменяются таким образом, что конечный получатель лишен возможности узнать автора письма. Надо заметить, что, как и в случае с прокси-серверами, спецслужбы, получив решение суда, могут заявиться лично к владельцу сервера и потребовать, чтобы тот открыл лог-файлы. Опять же по аналогии с прокси-серверами можно использовать цепочку римэйлеров. Если вы пользуетесь web-интерфейсом при отправке почты, то необходимо отключить использование **cookies** и пользоваться анонимным (т.е. скрывающим ваш ip) прокси-сервером.

Но вернемся к нашим бор.. римэйлерам. Многие из подобных служб оставляют пометку в заголовке, что сообщение анонимно. Самая известная из подобных служб — **replay.com**. На момент написания статьи сервер был неработоспособен, но это служба проверено временем. Надеюсь, что вскоре сервис станет доступным вновь (просто обязан это сделать). В Интернете много служб по отправке анонимных писем: чаще всего они выглядят как простые веб-мэйлеры, просто не требуют авторизации пользователей и не сохраняют никакой информации о вас (разумеется, при отключенных cookies). В качестве примера приведу ***www.geocities.com/Area51/2868/remail.html***. Но для начала, особенно если найдете новую службу, отправьте сообщение себе, соблюдая все возможные меры предосторожности, и внимательно проанализируйте заголовок RFC-822.

Если нет желания использовать (или нет доверия к www) веб-сервисы, можно воспользоваться программкой **AnonyMail** (***http://zhenya2000.boom.ru/Anonymail.zip***). Для отправки сообщения через эту программу надо заполнить в ней поля **From**, **To** и **Subject** (надеюсь, что здесь проблем не возникнет), а также не забыть про поле **Host**. Здесь надо указать адрес SMTP-сервера, через который будет отправлена почта. Вся хитрость в том, что в подавляющем большинстве случаев протокол SMTP (напомню, что это — протокол отправки почты) не требует авторизации пользователя. Из этого следует, что можно воспользоваться практически любым хостом; исключения составят сервера, администрируемые параноиками... Недостатки тоже есть. Самый главный — ip вашей машины по-прежнему «светится» в header сообщения. А в полученном сообщении поле To превратится в Apparently-To.

All I wanna say...

Эта статья, надеюсь, будет далеко не последней в цикле «антишпионских» материалов. Способы, перечисленные здесь, не являются панацеей — ее вообще не существует. Можно использовать PGP, но и этот алгоритм реверсируется (говоря проще, взламывается). Будьте осторожны на просторах Сети... ■

Андрей Ковалев aka Drone (http://drone.nm.ru)

I-Worm.Sircam

Впервые Интернет-червь Sircam был обнаружен 17 июля 2001 года. С этого момента буквально за несколько дней он заполонил весь мир. Не стал исключением и Рунет. Что же послужило причиной такого молниеносного распространения червя? Чем он отличается от своих аналогов? Постараемся разобраться.

Распространение

Распространяется вирус как все обычные Интернет-черви: вы получаете письмо с определенным текстом и вложенным файлом. Причем вложенный файл — разговор особый. Sircam является неким подобием червя-шпиона. Он ищет на зараженном компьютере папку "Мои Документы", затем выбирает случайный doc-файл. И отточит оный, но уже зараженный, в само письмо, после чего отсылает подобные письма всем, кто есть в адресной книге. Уже другой пользователь получает письмо с текстом «Hi! How are you? I send you this file in order to have your advice» или «I hope you can help me with this file that I send», иногда вирус ругается и так: «I hope you like the file that I send you». И уж в совсем редкостных случаях «This is the file with the information that you ask for See you later. Thanks».

Попав на новый компьютер, вирус открывает вложенный файл, и происходит заражение. Процесс повторяется заново. Червь также способен заражать компьютеры в сети. Сначала он ищет все "общие" ресурсы, далее, если таковые найдены и доступны для записи, червь пишет свое тело в папку \[share]\recycled\. Файл будет называться SirCom32.exe. В файл же \\[share]\autexec.bat добавляется новая строка: «@win \recycled\SirC32.exe», т.е. в следующий раз после перезагрузки компьютера произойдет заражение.

Вредные действия

1. Рассылка случайных doc файлов всем, кто есть в адресной книге. Только представьте, какой урон понесли компании, чьи документы были отправлены неизвестно кому.

2. Шестнадцатого октября в одном случае из 20 либо же в любой день в году, но с шансом 1 к 50, червь сотрет все содержимое жесткого диска, на котором установлена Windows.

3. После «обычного» стирания тела червя пользователь сталкивается с невозможностью запуска exe-файлов.

Удаление

В связи с эпидемией червя заваленные сотнями писем пользователей с сообщением, что обнаружен вирус, а также тем, что после "лечения" ранними версиями антивирусов (тот же АВП) запуск exe-файлов на компьютере становился практически невозможным, антивирусные компании пошли на отчаянный шаг — выпустили специальные бесплатные программы-утилиты, удаляющие червя из системы. Но если вы любите все делать своими руками (да и программы далеко не всегда корректно работают), тогда прочитайте инструкцию по ручному удалению вируса чуть ниже. Вы увидите, что это совсем несложно. Зато теперь сможете похвастаться перед друзьями. "Я вирус вручную без всяких антивирусов вылечил..." Итак, приступим.

1. Если компьютер находится в сети, перекройте доступ ко всем "общим" ресурсам данного компьютера, дабы избежать нового заражения.

2. Запускаем программу RegEdit (Пуск\Выполнить\Regedit). Далее:

— удаляем ключ HKLM\Software\SirCam;

— удаляем программу Driver32 из HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices;

— изменяем значение HKCR\exefile\shell\open\command на «%1» %*.

Все. На этом самая "страшная" часть закончена. Осталось совсем чуть-чуть.

3. Открываем файл autoexec.bat тем же "Блокнотом" и удаляем строчку '@win \recycled\sirc32.exe'.

4. Заходим в директорию Windows и переименовываем файл run32.exe в rundll32.exe.

5. После перезагрузки ищем и удаляем зараженные exe-файлы: SCam32.exe, SirC32.exe, ScMx32.exe, Microsoft Internet Office.exe и sircam.sys.

Компьютер чист

И напоследок небольшой совет: если вы все же, следуя совету антивируса, удалили все "червивые" файлы и компьютер перестал запускать exe-шники (а-ля regedit), то временно переименуйте нужный exe-шник (regedit.exe) в com-файл (regedit.com). Должно работать. Затем отредактируйте нужные ветки в реестре и переименуйте файл обратно. И запомните: НЕ запускайте файлы из подозрительных писем! ■



Андрей Верещагин aka Soldier
soldier@igromania.ru

Microsoft- вагон бежит, качается...

Вскрытие Microsoft Train Simulator

Microsoft Train Simulator — настоящий подарок любителям железных дорог. Но чего-то не хватает. Не знаю уж, чего именно, но думаю, не ошибусь, если предположу, что отсутствие возможности полазать во внутренностях игровых поездов входит в список основных недостатков Microsoft Train Simulator. Да и возможности создания собственных поездов не хватает. Непорядок, товарищи... Давайте браться за дело.

Чух-чух...

По традиции начинаем с исследования внутренностей игровой директории. Нас могут привлечь лишь два ее подкаталога: \Sound и \Trains. В первом располагается большая часть звуковых эффектов игры в виде *.wav-файлов, а во втором поселились папки \Consists и \Trainset. В последней хранится множество директорий, каждая из которых отвечает за опре-



деленный поезд (названия директории и поезда совпадают). Зайдите в интересующий вас каталог — увидите ряд файлов и (не всегда) один-два подкаталога. Нам может пригодиться только подкаталог \Sound, где собрались *.wav-файлы со звуковыми эффектами, производимыми данным поездом (подкаталога \Sound может и не быть, если этот поезд не производит каких-либо специальных звуков). Что касается местных файлов, то среди всей их массы нас интересуют лишь те, что обзавелись расширениями *.eng и *.wag. Файлы с расширением *.eng содержат характеристики и атрибуты локомотива (в каждом каталоге, посвященном какому-либо поезду, существует только один такой файл), а *.wag-файлы — параметры и свойства грузовых, пассажирских вагонов, а также тендеров. Редактировать эти файлы удобнее всего при помощи другого продукта вездесущей компании Microsoft — текстового редактора Microsoft Word. Открыв любой *.eng- или *.wag-файл в Word'е, надо подобрать нужную кодировку. Выбирайте Unicode, и дело сделано — теперь можно приступать к корректировке. Но прежде познакомимся со структурой файлов.

Оба вида файлов (я имею в виду *.eng и *.wag) буквально напичканы различными атрибутами и характеристиками, значения которых заключены в скобки (при редактировании будьте аккуратней — не сотрите случайно скобки там, где они требуются) следующим образом: имя параметра (X), где X — значение для этого параметра (пример: WheelRadius (0.5m)).

Обратите внимание на то, что все *.eng-файлы, в отличие от *.wag, разделены на две части: Wagon и Engine (в *.wag-файлах имеется только первая), в каждой из которых преобладают свои параметры и характеристики. В начале первой из них красуется строчка "Wagon (X", а в начале второй расположена надпись "Engine (X", где X — название вагона/локомотива.

Следует учитывать, что некоторые параметры объединены в блоки (параметры внутри любого из таких блоков заключаются в скобки). Вот пример такого блока:

Spring (Stiffness (2e7N/m 0)
Break (2e7N 0))

В данном случае Spring — название блока, а Stiffness и Break — его внутренние характеристики.

Экстерьер

Теперь разберем саму структуру *.eng- и *.wag файлов (структура обоих весьма схожа, хотя отдельные характеристики могут не присутствовать в одном из них, но при этом содержаться в другом), начиная с первого блока, именуемого Wagon. Во время редактирования значений некоторых игровых параметров не трогайте их единицы измерения, представленные в виде букв m, in, h и т.д.

Type — тип вагона. Вот список возможных значений: Engine (локомотив), Freight (грузовой вагон), Carriage (пассажирский вагон), Tender (тендер). Хотите сделать локомотив грузовым вагоном? Нет ничего проще — просто подправьте местное значение в файле, относящемся к нужному локомотиву.

Size — размеры вагона. Здесь укажите соответственно ширину, высоту и длину вагона. Значения указываются через пробел и измеряются в метрах. Пример: Size (2.62m 4.0072m 20m).

CentreOfGravity — центр гравитации вагона. При верном центре гравитации вагон ведет себя наиболее реалистично.

MaxTilt — максимальный боковой угол наклона вагона (измеряется в градусах). При наклоне вагона боком на большее количество градусов, чем указано здесь, он (вагон) падает.

Mass — масса вагона в тоннах. Если речь идет о пассажирских, грузовых вагонах или о тендере, то чем меньше масса одного из них, тем меньше нагрузки достается локомотиву. Если же говорить о локомотиве, то его масса существенно влияет на скорость передвижения. В общем, никому лишние килограммы, и тем более тонны, не нужны.

WheelRadius — радиус колес вагона в метрах (должен быть больше нуля, иначе игра будет зависать).

NumWheels — количество колес у вагона. Местное значение должно быть больше двух. При большом желании можно даже «поиздеваться» над вагоном, сделав *количество колес нечетным*.

Далее идет блок Inside, внутри которого вы можете встретиться со следующими параметрами.

PassengerCabinHeadPos — позиция «головы пассажира», то есть места, откуда вы можете обозревать содержимое поезда, находясь в роли пассажира (вид Passenger view). Если вам не нравится отведенное вам в вагоне место, може-



те его смело менять. Здесь, а также при редактировании параметра StartDirection, следует указать координаты «головы пассажира» соответственно по осям X, Y и Z.

RotationLimit — предел вращения «головы пассажира». Чем больше местные значения, тем дальше вы можете поворачивать голову по осям X, Y и Z, находясь в вагоне поезда, и тем больше местность, которую вы можете окинуть взглядом. Кстати говоря, быть пассажиром вагонов многих игровых поездов неинтересно и неудобно именно по причине того, что предел вращения головы в них весьма невысок. К тому же ни в одном местном вагоне нельзя наклонить и приподнять подбородок, что тоже неудобно и неправильно.

StartDirection — позиция «головы пассажира» в тот момент, когда вы впервые за рейс переключаетесь на Passenger view.

BrakeEquipmentType — элементы тормозной системы вагона. Их следует перечислить через запятую. Вот список основных элементов: handbrake (ручной тормоз), vacuum_brake (вакуумный тормоз),



triple_valve (стандартный тройной клапан), ep_brake или ecp_brake (тормоз, работающий на электричестве), auxilary_reservoir (цистерна, наполненная воздухом и служащая для нормальной работы всей тормозной системы), emergency_brake_reservoir (бак с запасным воздухом, применяемый при чрезвычайных ситуациях), distributor (электронный или компьютерный контроллер, который в случае необходимости может установить контроль над любым параметром тормозной системы). Оптимальные элементы тормозной системы для паровоза — это вакуумный и ручной тормоза, а также цистерна с воздухом и бак с запасным воздухом. Но электровоз лучше всего устанавливать тормоз, работающий на электричестве, или электронный контроллер (второй вариант предпочтительнее). Тепловозу же для максимальной производительности требуются тройной клапан, цистерна с воздухом и бак с запасным воздухом.

Интерьер

Часть Engine богата характеристиками, относящимися к разного рода локомотивам — к паровозам, электровозам и тепловозам (некоторые показатели являются общими для всех локомотивов, другие используются только определенными их видами).

Паровозы

IsTenderRequired — нужен ли паровозу для езды тендер (1 — да, 0 — нет).

CutoffMaxReverse — максимальная отсечка пара во время езды на полном заднем ходу.

CutoffMaxForward — максимальная отсечка пара во время езды вперед на полном ходу.

BoilerLength — длина парового котла паровоза в метрах.

BoilerVolume — максимальный объем воды, помещающийся в паровом котле паровоза.

BoilerEffectivity — эффективность работы парового котла. Чем выше, тем быстрее генерация дыма достигает своего апогея и двигатель начинает работать на полную мощность.

CoalBurnage — количество угля в фунтах, сжигаемое в топке паровоза за один час.

MaxBoilerOutput — максимальное количество дыма, вырабатываемое паровым котлом (в фунтах в час). Чем больше, тем быстрее паровоз может набирать скорость.

NumCylinders — количество цилиндров в паровозе.

CylinderDiameter — диаметр цилиндра в дюймах.

CylinderVolume — вместительность цилиндров.

CylinderEffectivity — эффективность работы цилиндров. Чем выше здешнее значение, тем ниже эффективность (при значении больше единицы эффективность очень низка).

ExhaustLimit — максимальное количество пара (измеряется в фунтах), используемое цилиндрами за один час. Чем выше значение этого показателя, тем большее количество вагонов и тем больший груз сможет тащить за собой паровоз на высокой скорости.

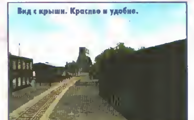
MaxBoilerPressure — максимальное давление в паскалях, которое может выдержать паровой котел паровоза.

MaxFireMass — максимальное количество огня, предназначенного для сжигания угля (измеряется в фунтах).

IdealFireMass — идеальное количество огня для сжигания угля.

SafetyValvesSteamUsage — скорость расхода пара клапанами безопасности при их взрыве (измеряется в фунтах в час).

MaxTenderCoalMass — вместимость угля для тендера (в фунтах).


Вид с крыши. Красиво и удобно.

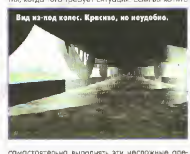
MaxTenderWaterMass — вместимость воды для тендера (в фунтах).

SteamSmokeUnitsPerPoundOfFuel — минимальное количество дыма и пара в фунтах, производимое при помощи одной порции угля.

SteamMaxSmokeUnitsReleaseRate — максимальное количество дыма и пара.

BasicSteamUsage — расход пара паровозом, когда тот не движется (измеряется в фунтах в час).

SteamCylinderCocksOperation — режим работы кранов цилиндров. Если вы напишете здесь "automatic" (без кавычек), краны цилиндров будут открываться и закрываться без вашего участия, когда того требует ситуация. Если вы хотите


Вид из-под колес. Красиво, но неудобно.

самостоятельно выполнять эти несложные операции, подставьте сюда значение "manual".

CutoffSmallestSetting — минимальная отсечка пара. Здешнее значение должно быть больше нуля, но меньше семидесяти пяти.

HeadOut — координаты специальной камеры (по осям X, Y и Z), расположенной на боку паровоза (чтобы ее активизировать, необходимо включить вид из кабины и нажать стрелку вниз).

Тепловозы

MaxDieselLevel — максимальное количество дизельного топлива, помещающееся в тепловозе (измеряется в галлонах).

DieselUsedPerHourAtMaxPower — количество дизельного топлива в галлонах, расходуемое тепловозом в час, когда тот работает на полной мощности.

DieselSmokeEffectInitialMagnitude — количество дыма, которое выходит из труб тепловоза, когда он трогается с места.

DieselSmokeEffectMaxMagnitude — максимальное количество дыма, выпускаемое из труб



тепловоза. Если вы хотите, чтобы тепловоз вообще не загрязнял атмосферу своим густым дымом, поставьте здесь "0".

DieselEngineType — система работы двигателя. Вот список возможных систем работы двигателя в порядке возрастания их «крутости»: electric (электрическая), hydraulic (гидравлическая), mechanical (механическая).

Общие

MaxBrakeForce — максимальная сила тормоза (измеряется в килоньютонах). Чем выше, тем быстрее вагон может остановиться в случае необходимости.

MaxHandbrakeForce — максимальная сила ручного тормоза (в килоньютонах).

MaxReleaseRate — максимальное понижение давления (в паскалях), которое может быть произведено за одну секунду при торможении вагона.

MaxApplicationRate — максимальное повышение давления (в паскалях), которое может быть произведено за одну секунду при торможении вагона.

MaxPower — максимальная мощность, достигаемая локомотивом (измеряется в киловаттах).

MaxVelocity — максимальная скорость в милях, которую может достигать локомотив при минимальной мощности.

MaxCurrent — максимальная сила электрического тока (в амперах), который может вырабатывать локомотив (у паровозов этот показатель отсутствует).

DynamicBrakesMaximumForce — максимальная сила динамических тормозов в килоньютонах.

DynamicBrakesResistorCurrentLimit — максимальная сила электрического тока, который могут генерировать динамические тормоза (в амперах).

GearBoxNumberOfGears — число передач в коробке передач (должно быть больше единицы, иначе игра будет зависать).

GearBoxOperation — тип коробки передач: automatic — автоматическая, manual — ручная.

Старый поезд с новой начинкой

В конце любого *.eng-файла (а именно после слов "Name («<название локомотива>»)") можно обнаружить текстовый блок, где прописаны технические характеристики локомотива и его описание (все это заключено в кавычки), которые вы видите, когда нажимаете на кнопочку "Details" в игровом меню перед началом рейса. Если уж вы решились создать свой поезд, не мешает и указать здесь правильные технические данные локомотива, и изменить его описание.

Чуть ниже, после слов EngineOperatingProcedures, находится блок, где рассказывается, как управлять данным локомотивом (в частности, как начать движение). Если у вас проблемы с вождением какого-либо локомотива, обращайтесь к этому блоку.

Напоследок замечу, что в статье я обратил ваше внимание лишь на самые важные характеристики и параметры поездов, не затронув ряд второстепенных. Но если у вас есть желание, можете поработать и с ними.

Теперь вы можете делать с игровыми поездами все, что захотите, и даже заменять их своими творениями путем изменения значения показателей и характеристик исходных поездов. Правда, при этом внешний вид нового поезда будет практически полностью соответствовать замененному. На это не беда — главное, что внутри у них все будет обустроено по-новому. ■

Андрей Верещагин aka Soldier (soldier@igromania.ru)



Безумцы круглого стола

Вы не находите, что в Arcanum присутствует масса мелких и не очень недостатков, существенно портящих игру? Прежде всего, это малоинтересные битвы. А вы не задумывались, почему они такие? На мой взгляд, причиной является то, что большая часть местных врагов либо откровенно слабые твари, на которых и боеприпасы жалко тратить, либо практически непобедимые монстры. Посему считаю долгом каждого настоящего поклонника данной игрушки взяться за вскрытие и исправить ситуацию, насколько это вообще возможно.

Архивы

Все интересующие нас файлы игры авторы запрятали в недра *.dat-архивов. Три из таких архивов, а именно arcanum1.dat, arcanum2.dat и arcanum3.dat, обитают прямо в игровой директории, а последний, именуемый Arcanum.dat, расположился в подкаталоге \modules.

Распаковать *.dat архивы можно с помощью утилиты с незамысловатым названием Arcanum's Undat, которая просто не могла обойти стороной *наш компакт*. На нем также присутствует программка Arcanun, более удобная, чем Undat, вот только идет она не на всех компьютерах — по крайней мере, у меня оно категорически отказалась запускаться. Чтобы разархивировать любой местный *.dat-файл с помощью Arcanum's Undat, вам нужно воспользоваться услугами единственного запускаемого файла — утилиты undat.exe. Далее введите в командной строке имя распаковываемого файла, а также его старый и новый пути, следующим образом: undat X Y, где X — адрес архива, а Y — новый путь архива (то есть тот, который будет у него после распаковки). Пример: undat c:\games\arcanum\modules\Arcanum.dat c:\ArcanumMod.

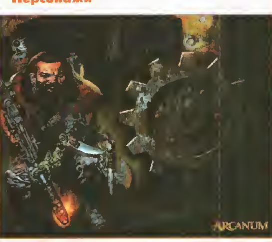




Теперь поговорим о самих архивах. Первый из них — arcanum1.dat — не содержит ничего интересного, посему на нем останавливаться не будем. Что касается файла arcanum2.dat, то внутри него вы обнаружите ряд папок, из которых нас может заинтересовать лишь \sound, где собраны все звуковые эффекты игры в формате *.wav.

Из архивного файла Arcanum.dat можно позаимствовать директории \Slide, \Sound, \townmap и \WorldMap. В первой из них находятся картинки формата *.bmp, красующиеся на экране во время загрузки различных областей игрового мира, внешний вид главного меню, титры и т.д. Во второй лежат *.mp3-файлы с речью различных персонажей игры. В третьей нашли приют некоторые графические файлы с элементами оформления игровых подземелий, пещер и т.п. И, наконец, последняя папка богата *.bmp-файлами, содержащими картинки для различных участков игровой карты.

Персонажи





Самым примечательным из всех местных архивов является arcanum3.dat. В нем спрятано куча папок, из которых выделяются две: \portrait и \rules. В первой из них вы найдете *.bmp-файлы с портретами для вашего героя (при создании персонажа в начале игры вы можете выбрать любой из этих портретов) и различных NPC (у последней категории файлов в названии фигурирует надпись NPC). Каждому из них соответствует два графических файла: первый содержит портрет в уменьшенном виде, а второй — в нормальном (у последнего на конце названия красуется буква b). Если вас не устраивает ни один из предложенных авторами обликов для вашего персонажа, можете подменить какой-нибудь из них плодами вашего творчества (только не забудьте, что заменять надо оба вида портретов, как уменьшенный, так и нормальный).

Кроме того, почему бы вам не заменить лица наиболее часто встречаемых NPC портретами ваших знакомых? По-моему, неплохая идея...

Наконец, в последнем каталоге — \rules — сосредоточены основные файлы для редактирования игры в лице monster.txt и npc.txt. Оба легко исправляются в любом текстовом редакторе.

Монстры

Начнем с первого — monster.txt. Он содержит в себе различные характеристики и показатели монстров-врагов.

Файл разбит на разделы (или блоки, как вам угодно), каждый из которых соответствует какому-либо монстру. Блоки отделяются друг от друга пустой строкой. Чтобы определить, кому посвящен той или иной раздел, взгляните на его первую строку — за символами "//" следует имя монстра.

Давайте разберем структуру местных разделов (учтите, что у некоторых монстров могут отсутствовать те или иные характеристики).

Description — порядковый номер монстра. Лучше не трогать эту характеристику.

Level — уровень развития монстра.

Basic Stat: Strength — сила монстра (strength).

Basic Stat: Dexterity — ловкость (dexterity).

Basic Stat: Constitution — телосложение монстра (constitution)

Basic Stat: Beauty — его красота (beauty).

Basic Stat: Intelligence — интеллект противника (intelligence).

Basic Stat: Willpower — сила воли (willpower).

Basic Stat: Charisma — обаяние твари (charisma)

Basic Stat: Perception — восприятие (perception)

Basic Stat: magick points — запас маны.

Spell — заклинание, которым может пользоваться данный монстр. Если вы хотите обучить противника нескольким спеллом, укажите их через пробел.

Hit Points — здоровье (в хит-поинтах).

Damage Resistance — иммунитет монстра к любым вашим атакам (этот показатель, так же как и три следующих, измеряется в процентах). Поставив здесь число 100 и выше, вы сделаете данную тварь полностью неуязвимой.

Fire Resistance — иммунитет монстра к огню во всех его формах и видах.

Electrical Resistance — иммунитет к электричеству.

Poison Resistance — иммунитет к яду.

Normal Damage — нормальный урон, наносимый монстром вашему герою стандартными видами атаки. Если вы хотите, чтобы урон определялся случайным образом и варьировался между двумя значениями, укажите здесь через пробел два числа: первое является минимальной границей, а второе — максимальной (данное замечание относится и к следующей характеристике).



Fatigue Damage — повреждение, причиняемое вам монстром стандартными видами атаки, когда «зверь» устал.

Magic Resistance — иммунитет оппонента к магии.

Sound Bank — набор звуковых эффектов, используемый противником (у каждого монстра есть свой такой набор).

Если вы желаете ликвидировать у монстра какую-нибудь из его способностей (например, отучить его пользоваться магией), просто удалите строку с соответствующей характеристикой.



NPC

Второй файл из папки \rules — npc.txt — несет в себе следующие характеристики и показатели различных NPC (данный файл разбит на разделы по такому же принципу, как и предыдущий):

Basic Stat: Gender 0 — пол персонажа (Gender 0 — мужской, Gender 1 — женский).

Basic Stat: Race 0 — раса, к которой принадлежит данный NPC. Вот список возможных значений. Race 0 — human, Race 1 — dwarf, Race 2 — elf, Race 3 — half-elf, Race 4 — gnome, Race 5 — halfling, Race 6 — half-orc, Race 7 — half-ogre.

Portrait — портрет персонажа. Здесь следует указать имя файла с портретом (без расширения), хранящегося в ранее упомянутой директории \portrait.

Social Class — социальный класс персонажа. Чем больше значение этого параметра, тем выше социальный класс.

С остальными характеристиками, встречающимися в этом файле, вы уже знакомы по monster.txt.

Идеальный Arcanum

Если у вас возникло желание подправить различные текстовые сообщения, появляющиеся во время игры, обращайтесь к файлам с расширением *.mes (их можно открыть в любом текстовом редакторе). Они располагаются в каталоге \mes внутри архивов Arcanum.dat и arcanum3.dat и легко редактируются — перед каждым сообщением стоит его номер, а сами они заключены в фигурные скобки.



После внесения своих корректив во внутренности какого-либо *.dat-архива вам нужно будет создать в игровой директории папку и, назвав ее так же, как и подредактированный *.dat-файл (не забудьте прибавить расширение *.dat к имени папки), скопировать содержимое последнего в только что созданную папку. Сам же *.dat-архив следует удалить или спрятать куда-нибудь подальше.

Напоследок пороемся немного в игровой директории в поисках игровых ресурсов. Посетите местный каталог \modules, в нем загляните в папку \Arcanum. Вашему взору предстанут несколько директорий, из которых нас интересуют \movies и \sound. Первая является хранилищем игровых роликов, записанных в формате *.bik (напомню, что видеофайлы данного формата просматриваются с помощью проигрывателя Bink Video Player), а вторая — игровой музыки формата *.mp3.

На этом все. Используйте файл monster.txt, чтобы облегчить или усложнить прохождение игры (тем более что авторы не предусмотрели возможности смены уровня сложности). Подберите себе по вкусу портрет (можете воспользоваться портретом какого-нибудь NPC). В общем, ломайте, вскрывайте и меняйте! Играть станет намного интереснее. ■

Статья №8

Vic (vic@captured.com)

Яблоко от яблони...

Теоретические основы модостроения

Все мы любим компьютерные игры. Кто откажет себе в удовольствии погонять вечерком в **Quake III Arena**, **Unreal Tournament**, а то и в старый добрый **Doom**... Но иной раз играешь и думаешь: «Да, неплохо было бы, чтоб ракеток побольше давалось, били б они побольнее и летели бы побыстрее... Вот весело бы было!» И в голову приходит неожиданный вопрос: «А если это возможно? Как это сделать?»

Наверное, такими вопросами задавались авторы первых модов для Quake (части первой). Сначала ракетки полетели быстрее, потом они научились заворачивать за углы, потом к ним прицепили видеокамеру и пульт управления. Затем «вылезли» поумневшие монстры, поливающие бедного игрока ярым огнем из всевозможных видов оружия... И пошла-поехало. Из того, что не только поехало, но даже и доехало, можно выделить такие монументальные произведения модотворчества, как **Team Fortress** (не будь его, не играли бы все сейчас в **Counter-Strike**), **Future vs Fantasy**, **Painkeep** и иже с ними. Данные моды изменяли не только баллистику оружия, физику поведения игрока «на трассе», но и его внешний вид, появлялись новые звуки, текстуры...

Согласитесь, глядя на такое изобилие, невольно чувствуешь, как у самого начинают руки чесаться: «вот тут бы окошко подравнять, тут бы к пулеметику ствол приделать». Как правило, все эти благие намерения намерениями и остаются, потому что потом люди сталкиваются с различными проблемами — недостатком знаний, умений, терпения, времени и так далее и тому подобное. Чтобы помочь вам избежать подобных конфузов, я попытаюсь рассказать, как процесс модопроизводства выглядит изнутри. Только учтите, все нижеизложенное — лишь теория, которая ничто без практики. Но ведь и с голой практикой без теории далеко не убежишь...









Рождение

Идея

Именно идея — отправная точка любого проекта любой сложности. Думаете, народ из **Team Fortress Software** просто пришел на работу в один прекрасный день, сел и в порыве коллективного разума сразу начал делать Team Fortress? Художники взяли в руки кисточки, программисты уселись перед мониторами, а музыканты взяли в руки инструменты и пошли репетировать? Как бы не так. Сначала нужно придумать идею, концепцию. Как правило, идея возникает совершенно неожиданно. И приходит она в голову какому-то одному человеку, который в дальнейшем будет отвечать за ее доработку и доведение до ума. Все моды «по идее» можно разбить на несколько категорий.

Non-Multiplayer — этот тип модов можно, в свою очередь, разделить на два подтипа. **Single Player** достаточно популярен и в наши дни, как правило, требует богатого воображения и обширных знаний предмета. Как заставить single-player'щиков уделить внимание вашему творению? Тут надо сделать упор на уровни, их оригинальность, внешний вид. Немалую роль здесь играют дизайнерские способности map-maker'a и качество используемых текстур. Также не стоит забывать и о монстрах: желательно сделать их продвинутыми и умными, вручить каж-

дому по крутой пушке, которую тот легко сможет при желании согнуть в баранку голыми руками. Их внешний вид должен поразить играющего, отложиться в памяти. Времена квадратноголовых параллелепипедных бульдогов прошли безвозвратно. Дальше можно смело излагать правила создания стопроцентного хита, но мы этим заниматься не будем — уже писали, и не раз. Bots-разновидность однопользовательской модификации — это уже сложнее. Программирование искусственного интеллекта — тема достаточно сложная и объемная, затрагивать которую мы не будем. Подробно об этом ***смотрите 5-й номер «Мании» за этот год, рубрику «Самопал»***. А если кратко, то вот основные требования, предъявляемые к ботам: 1 — разумность, 2 — «человекоподобие», непредсказуемость поведения; 3 — грамотное ориентирование; 4 — умение пользоваться предметами на уровне. Достичь всего одновременно получается далеко не у всех, и довольно часто на выходе получаются либо настоящие ходячие мертвецы, либо бьющие без промаха «ботоны», играть с которыми неинтересно.

Multiplayer-тип — наиболее распространенный вид модов. Тут тоже необходимо произвести ранжировку. Teamplay (CTF, TF, common Teamplay) — так называемые командные игры. Цель автора — создать неповторимый баланс между оружием и картой. Если в моде присутствует деление на классы, то все упирается в сплоченность отдельных команд и выработывание конкретной тактики к каждой карте. Если же таковое деление отсутствует, то наиглавнейшую роль начинает играть индивидуальное мастерство игроков, а также баланс предметов на карте. Уровни для таких модов, как правило, делаются симметричными (пример: q3ctf1 для Quake III Arena, 2fort5 для Team Fortress).

Deathmatch-разновидность — ну что тут сказать? Мясо — оно и в Африке мясо. Основной девиз: больше оружия, хорошего и разного. Только смотрите не переборщите, количество «больше десяти» способно свести на нет любой баланс.

Единомышленники

Определившись с концепцией мода, стоит поделиться своими идеями с толковыми людьми. Возможно, им понравится то, что вы там напридумывали, и народу в вашей команде прибавится. А народ необходим. Чем более масштабным задуман проект, тем больше людей надо в него вовлечь. Это аксиома. Желательно обращать внимание на наличие/отсутствие следующих навыков у опрашиваемого народа: программирования — почти всегда необходим толковый программист; моделирования в наиболее популярных и многофункциональных редакторах, звукописания и создания уровней (дизайна). Будет просто замечательно, если автор мода окажется еще и программистом, потому что это существенно упростит задачу координации действий команды.

Работа?!

То, от чего многие получают ни с чем не сравнимое удовольствие, и то, от чего у многих опускаются руки. Нередко случается так, что вроде идеальная команда разваливается очень быстро. Все оказывается сложнее для каждого члена команды, чем казалось вначале. У одного времени мало, у другого энтузиазм пропал, у третьего еще что-нибудь случилось... Вот так вот и гибнут хорошие идеи. Если сумеете в течение некоторого времени удержать костяк команды, который будет продуктивно работать, регулярно обновлять сайт мода (сделать который в рекламных целях просто необходимо), то все, скорее всего, пойдет как нельзя лучше. Поэтому заранее задайтесь целью сделать половину намеченной работы за четверть отведенного на создание мода времени. Тогда, возможно, удастся дожить и до дня релиза.

Жизнь!

Жизнь модотворца — это то, о чем было сказано выше. То есть продолжение совершенствования кода, моделей, звуков, концепции, добавление новых фишек, ранее нигде не виданных, регулярное обновление сайта. По поводу последнего хочется сказать следующее: если хотите, чтобы о вашем творении знал кто-то, кроме вас самих, то следует позаботиться о рассылке почты (submit news) с извещениями для ньюсмейкеров самых популярных сайтов, посвященных тематике вашего мода или игре, под которую ваш мод заточен.

Писать надо о том, что вы поработали на славу, что народу мод обязательно понравится, лишь только он — народ — взглянет на список игровых изменений. Что графика такая, что глаза вылезают из орбит (желательно подкрепить данное заверение скриншотами). Звук — тянешься поближе к динамикам (можно дать ссылку на парочку уже готовых композиций). А оружие из мода хочется иметь в домашнем арсенале (скриншоты, и еще раз они же).





В целом, реклама мода — это всегда PR. Поэтому не бойтесь немного преувеличивать. Даже если чего-то из заявленного в релизе вашей модификации не окажется, но сам мод будет качественным, поклонники вас простят. А подобным «преувеличением» вы заработаете дополнительную популярность своему детищу и команде уже сейчас, что очень важно. Если мод рассчитан на мультиплеер, то также важно позаботиться о том, чтобы было хоть парочка серверов для игры по Сети. Этим вы заработаете себе дополнительные очки.

Смерть?

Участь, которая постигает многие моды. Ничто не вечно. Судя по многочисленным некрологам, — являющимся ничем иным, как сайтами модов, которые никто давно не обновлял, — которых полно в Сети, чаще всего смерть наступает от нехватки времени у членов команды разработчиков. Или иссякнувшего запаса энтузиазма, что может стать следствием все той же нехватки времени. Это ведь не игру создавать, равняться на гонорар в конце тоннеля не приходится. Лишь избранные модификации удается сделать коммерческими, но и тогда существенного дохода они не приносят: приходится делиться с создателями игры, а они своего не упустят. Довольно часто попадаются сайты, где последней новостью значится примерно следующее: «Новый релиз через неделю! Новые супермодели и звуки! Быть всем!» А обещанного иногда не увидишь не то что через неделю, а даже через несколько лет... Хотя бывают и моды, которые доживают до своей старости, умирая тихо и постепенно. Примером последнего может служить классический Team Fortress для Quake 1, который, заметьте, еще жив.

На этом я прощаюсь с вами. Переваривайте и усваивайте полученную информацию. Сегодня мы рассмотрели лишь самые общие вопросы, касающиеся создания игровых модификаций. В ближайших номерах «Мании» мы обратимся к тонкостям модостроения. ■

Статья №10

Дмитрий Литвиненко (anti_loop@igromania.ru)

Тайл к тайлу ляжет

Принципы создания двухмерных тайловых игр

Что такое тайл

Вы, наверное, представляете себе, что такое тайл, но давайте все же познакомимся с ним поближе. Тайл выглядит как картинка фиксированного размера. Причем нарисованная таким образом, что при сопоставлении с другими тайлами получается единое изображение без заметных "швов". Легче всего представить тайлы как кафель, которым облицовывают стены или полы. Самый простой тайл — квадратное изображение, симметричное по вертикали и горизонтали (вы можете видеть его на иллюстрации). Если составить эти картинки друг с другом, то получится большое полотно дерна. А если внести в эту живописную картину для разнообразия еще один вид тайла, скажем, изображающий дорогу, то можно уже составить примитивную карту.

Давайте теперь посчитаем затраты, которые от нас потребуются для создания карты размером 512x512 клеток. Допустим, что сам тайл будет размером 32x32 пикселя, тогда он будет занимать в памяти 1024 байта — 1 килобайт. После подсчетов оказывается, что простейшая карта занимает в памяти около 262 килобайт плюс память для хранения изображений самих тайлов. А вот если бы мы рисовали такую же по площади область вручную, то нам пришлось бы положить на алтарь технического прогресса 268 мегабайт (!). И это при том, что я брал для простоты режим в 256 цветов. Понятно, что даже сейчас не каждый компьютер обладает таким количеством памяти, так что тайловое строение карт используется в подавляющем большинстве двухмерных и в достаточном количестве трехмерных игр.

Прямоугольные и квадратные тайлы хороши для представления вида с высоты птичьего полета, но существует и другой вид проекции, называемый изометрией. Он используется, когда надо дать ощущение объема, глубины, сделать псевдо-3D. Отсюда изометрические системы иногда называют 2.5D. В чем же здесь суть? Теперь тайл будет выглядеть повернутым одним углом к зрителю и как бы уходящим вглубь (посмотрите на иллюстрацию). Двухмерная по своей сути картинка обретает третье измерение. При этом размеры квадрата (тайла) определяются следующим образом:

1. Длина — от самой левой до самой правой точки изображения.
2. Ширина — от самой "дальней" до самой "ближней" точки к зрителю.
3. Высота — «толщина» тайла.

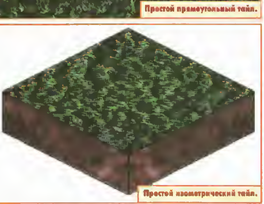
Для создания эффекта объема ширина должны быть меньше длины примерно в два раза. Экспериментируя с эти отношением, вы как бы вертите «плиткой» в трехмерном пространстве, выбирая нужную проекцию. Для этих целей полезно использовать какой-либо аналог 3D-студии. Создайте там плитку, выберите ее положение, а затем измерьте стороны и получившиеся соотношения.

Но как же теперь нарисовать такой тайл на экране? Ведь обычные функции рисования привыкли к тому, что им дают прямоугольную область для вывода, с чем они прекрасно справляются. Задача это решается с помощью масок. На иллюстрации вы увидите, что контуры плитки попадают в белую область, а то, что остается за бортом, окрашивается в черный цвет и формирует прямоугольник. Получается принцип трафарета: изображение накладывается на маску и на "холст", а проходят только те точки, которые попадают в белый цвет. Даже стандартные функции рисования Windows обучены вытворять такие штуки, не говоря уже о функциях DirectX. При этом использование масок позволяет делать и другие эффекты. Например, вы можете нарисовать только шапку тайла, отбросив его высоту. Или сделать разные участки травы с использованием только одной картинки. Если создать маску, состоящую сплошь из дырок, и с ее помощью отобразить тайл с травой на месте уже существующего тайла другого типа, у нас получится плавный переход от одной поверхности к другой. Подобный прием можно применять во множестве случаев, а "дырявые" маски генерировать случайным образом. Тогда никто и не догадается, что у вас не пререндеренный пейзаж. Получается своеобразное мультитекстурирование: когда на один участок накладываются два взаимно прозрачных изображения. Правда, это отнимает достаточное количество компьютерного времени.

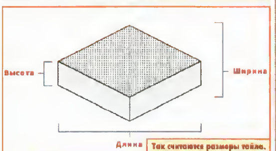
В самом простом случае высота тайла равна нулю и не просчитывается. Однако если мы будем использовать только такие «кирпичики»,



Простой прямоугольный тайл.



Простой изометрический тайл.



Так считаются размеры тайла.

то мы добьемся создания в лучшем случае приятной полянки. Используя различающиеся высоты, мы добьемся создания более реалистичного пейзажа, со стенками и пригорками. Конечно, выводить такие "кирпички" на экран будет сложнее. Теперь мы должны познакомиться с понятием базовой линии тайла.

Базовая линия — это место, в котором тайл соприкасается с "землей". На картинке они выделены розовым цветом. Базовая линия может проходить в любом месте на линии вертикали, ведь для стены разной величины может использоваться одно и то же изображение. Тогда на карте размещения тайлов отображаются базовые линии, а сами тайлы начинают отрисовываться из более верхнего положения.

2Dfx

Мы уже рассмотрели, какие эффекты можно создавать, используя несколько тайловых слоев. В реальных играх вся карта является многослойной, как пресловутый пирог: **первый слой** — это земля, кам-

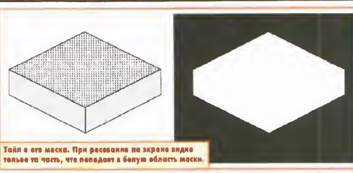
ни, грязь, водо и тому подобное; **второй слой** — всякая периферия типа деревьев, скол, столов и стульев, **третий слой** — объекты: люди, монстры, ключи и могические зелья.

Вы можете добовлять еще слои для вышеупомянутых эффектов, но обычно для обеспечения лучшей производительности используют четыре-пять. Скажем, четвертый слой в нашей схеме можно добавить для создания объектов, которые будут находиться выше уровня головы персонажей, например крыш домов. Вы все встречались с таким эффектом: когда герой подходит к зданию вплотную, у того вдруг исчезает крыша, и вы можете увидеть внутренности строения. Так вот, очень легко заставить тайловый движок перестать отрисовывать четвертый слой, чтобы пользователь увидел все, что скрывается под ним.

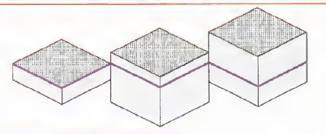
Тайловые движки, основывающие свою графику на принципе палитр, активно используют эффект ротации цветов. Пусть некая синяя гамма используется для отрисовки воды. Тогда, изменяя эту гамму или, наоборот, переставляя индексы в тайле, можно получить эффект перетекающей воды. Тот же самый фокус проходит и для других поверхностей. Скажем, в пещере тайлы, изображающие скалу, можно сделать темнее. А если вручить персонажу в руки факел и в зависимости от его позиции осветлять окружающую местность — эффект получится очень красивый. Я уже не говорю о динамической смене дня и ночи. Менеджмент палитр — очень интересный вопрос, вдобавок очень хорошо разработанный и изученный в период тотального 256-цветия, когда без палитр не обходился никто. Даже сейчас, когда цветность меньше 16 бит считается неприличной, для хранения спрайтов используются собственные форматы, основанные на все тех же палитрах.

Кстати, кто сказал, что для вывода тайлов нужно обязательно использовать заезженные процедуры DirectDraw? Конечно, за долгое время существования были разработаны алгоритмы для многих эффектов и динамического освещения, и даже систем частиц. Но все они работают очень медленно. На у нас на дворе не 1996 год, и Voodoo Graphics является редкостью только из-за того, что все его уже повыкидывали. Поэтому было бы очень соблазнительно запрячь для повседневных нужд возможности 3D-акселератора.

3D-библиотеки могут помочь с выводом текстурированных полигонов (те же тайлы) — самым тормозным моментом в 2D-процедурах. При этом фильтрация (aka художественное размытие текстур) является само собой разумеющимся фактом. Кроме того, становятся доступны все эффекты, которые только есть в трехмерных играх: свет, прозрачность, тени, световые переходы и так далее. Предмет этот достаточно интересен для того, чтобы в нем попрактиковаться. Возможно, за ним лежит будущее тайловых игр.



Тайл и его маска. При рисовании на экране видна только та часть, что попадает в белую область маски.



Одинаковые тайлы могут различаться по высоте, когда используется метод базовой линии.

Создание карт

Любая карта — это массив, задающий расположение тайлов на своих слоях, а также их параметры. Самая простая карта представляет собой матрицу MxN, где каждый ее элемент содержит номер тайла из условно принятой последовательности. Если вы когда-либо пользовались редактором карт двухмерной стратегии или РПГ (или работали в «Фотошопе»), вы легко уловите суть. Когда добавляются новые слои, матрица усложняется, получается уже набор (структура) матриц, а с введением каких-либо эффектов получается собственный формат карты, который занимает на диске не один мегабайт.

Тайлы не обязательно задавать последовательными порядковыми номерами. Наоборот, для начала хорошо бы разбить весь ваш числовой ряд на несколько промежутков. Например, в промежуток от 0 до 63 входят обыкновенные тайлы, по которым можно ходить (земля, плиты). От 63 до 127 — непроходимые заросли джунглей, стены и другие твердые объекты. Следующий промежуток — воды озер и болот, наконец, специальные группы, которые выполняют какие-либо действия, когда герой "наступает" на них: порталы, ловушки и прочее. Теперь уже, по мере производства «Фотошопом» графики, вы присваиваете новичкам номера, исходя из принятых правил, и в дальнейшем освобождаетесь от многих проблем, связанных с определением проходимости участка или того, как надо реагировать, когда герой вошел в портал.

При прорисовке карты у вас поначалу могут возникнуть проблемы с рисованием изометрических тайлов, ведь они такие "кривые", что непонятно, где надо рисовать один и продолжать второй. Трудности могут возникать при программировании плавного скроллинга или обрезки экраном участков карты. Кстати, размеры тайлов лучше всего делать в какой-либо степени двойки (16x16 или 32x32), это очень сильно помогает как вам, так и процессору при вычислениях. То же самое относится и к размеру карты. Оно должно быть по возможности квадратной и по размерностям делиться на размер составляющих «кирпичиков». Таким образом, при расчетах у вас никогда не будет дробных величин, с которыми невозможно работать. Поэтому большинство карт обладают размерами вроде 128x128 или 512x512.

Между прочим, перемещение персонажей по изометрической карте также происходит не просто так. Ведь наша карта повернута "вглубь" и абсолютный ее размер по вертикали в два раза меньше, чем по горизонтали. Поэтому и "вверх" любой ходячий предмет должен двигаться соответствующим образом. Вообще говоря, здесь надо применять формулы, в простейшем же случае на два шага в сторону приходится один шаг вглубь. Если вас интересуют точные расчеты, их легко будет отыскать в Интернете, в крайнем случае «мыльте» за советом. Это же относится к любому перемещению в изометрии, имеющей место хоть в абсолютно плоском квесте.

К счастью, все эти вопросы уже давно не относятся к разряду малоизученных технологий, и в Сети есть масса учебников по программированию изометрических двухмерных движков. Советую заглядывать в раздел статей таких сайтов, как ***www.gamedev.net*** и ***www.flipcode.com***, или просто скормить какому либо Yahoo-подобному поисковику подходящие ключевые слова.

IsometriX

Ну а для любителей «поковырять программки» специально выкладываем на компакт движок по имени **IsometriX**. Он аккумулирует в себе все, что было сказано выше. В отличие от большинства трехмерных энжайнов и конструкторов игр, которые рассматривались в прошлом «Самопале», этот движок не ставит своей целью быть основой вашей игры. Он прежде всего предназначен для того, чтобы вы на практике посмотрели, как исполняются всякие теоретические вопросы. Движок полностью написан на **Visual C++**, имеет исходный код и свой редактор уровней. Ежели вам не интересно программирование, вы все равно можете побродить по тестовому уровню, ничего при этом не компилируя.

По функциям IsometriX может показаться более чем скромным: 640x480 в 8-битном цвете — это, конечно, не дело. Но, как я уже сказал, это скорее пример, на основе которого вы можете научиться работать с картами, передвигать персонажей, проверять столкновения и делать многое другое. Кроме того, все прекрасно работает в Windows 9x/2000 и, скорее всего, будет в XP.

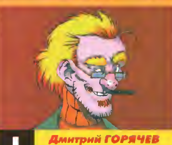
В напутствие

Что бы там ни говорили, двухмерные тайловые движки и сейчас живее всех живых. Ни-какая 3D-игра еще не может сравниться с классическими двухмерками по детальности и красоте прорисовки. Возьмите хотя бы Fallout Tactics — в этой игре применены, пожалуй, самые прогрессивные достижения в области 2D. И никакой язык не повернется назвать графику этой игры убогой.

Кроме этого, тайлы идеально подходят для создания громадных миров. С использованием сегментирования, когда карта дробится на несколько кусков, каждый из которых динамически подгружается, можно делать карты просто фантастических размеров. И это активно используется в играх жанра RPG. Это еще один фактор, по которому разработчики не торопятся уходить в мир акселераторов и мультитекстурирования.

Ну и, наконец, тайловая графика гораздо проще в изучении, чем любой 3D-движок (хотя это может быть моим субъективным мнением). А уж изучение DirectDraw для оперирования спрайтами несравненно легче и понятнее, чем Direct3D и даже OpenGL. Поэтому не стремитесь бросаться сразу на передовой фронт. Возможно, вам стоит обратить внимание и на старый добрый 2D-мир. Ну, может быть, чуточку 2.5D.. ■

ГОРЯЧАЯ ?! ЛИНИЯ



Дмитрий ГОРЯЧЕВ
hot-line@igromania.ru

? Стоит ли сейчас переходить на Windows XP?

! Конечно, стоит! И причем немаленьких денег. Когда это, интересно, "Майкрософт" раздовала операционки бесплатно? И, что интересно, "стоит" не только "сейчас", но и в ближайшем обозримом будущем. Если я правильно помню, то лицензионная версия Windows XP Pro стоит 299$, Home Edition обойдется вам в 199$, а цена на апгрейд с предыдущей версии ОС вычисляется путем отнимания 100$ от вышеприведенных цифр. Если кто-то считает, что это недорого, пусть первым кинет в меня дистрибутивом.

Кроме затрат на саму систему, вам с большой вероятностью придется апгрейдить компьютер, так как XP предъявляет повышенные, даже по сравнению с Windows 2000, требования к оборудованию. Необходим мощный процессор с тактовой частотой не менее 500 МГц и ОЗУ объемом 256 или, на худой конец, 128 Мб. ПрицеНитесь к новому жесткому диску, так как системные файлы ОС отъедят у вас примерно 2 Гб свободного места, и есть мнение, что это только начало.

Кроме "тяжеловесных" требований к аппаратному обеспечению, у новой ОС есть еще один "небольшой" недостаток. Дело в том, что основа XP — это комплексное ядро семейства Windows 2000, которое, в свою очередь, было основано на ядре NT. Суть проблемы проста — программная основа новой ОС пока еще плохо совместима с большинством имеющегося на сегодняшний день ПО. К примеру, многие старые игры, написанные для MS-DOS или Win95, практически со 100% вероятностью откажутся работать (у меня лично не заработала Magic the Gathering: Shanara). К этому стоит также добавить, что многие производители компьютерного железа еще просто не успели выпустить обновленные версии драйверов для этой операционной системы, и, возможно, ваше аппаратное обеспечение бонально несовместимо с Windows XP. Так что, на мой взгляд, переходить на Windows XP пока рановато, и стоит подождать еще хотя бы пару месяцев.

? После установки Windows XP частота обновления в играх составляет 60 Гц (видеокарта GeForce2 MX). Я перепробовал все способы, которые вы упоминали в предыдущих номерах, но ни один из них не помог.

! Похоже, задать вопрос про "частоту экрана в играх" уже стало своеобразной фишкой наших читателей. Операционные системы плодятся как кролики, и ни в одной заботливые программисты не договорились предусмотреть решение этой проблемы. Очевидно, не хотят отнимать хлеб у «Горячей Линии».

Итак, дубль три, оперируем Windows XP (аж в рифму)! Для начала удостоверься, что в системе установлены драйвера Detonator для Windows 2000, причем именно версии 12.40. Затем скачай и проинсталлируй с нашего компакта программу NVIDIA Refresh Rate Fix. В конце процесса установки появится окошко с таблицей, отображающей все поддерживаемые твоим адаптером разрешения и частоты. Внизу, в ниспадающем меню "Set", выбери пункт «Every resolution to monitor maximum supported rate», нажми кнопку "Next" и по приглашению программы перезагрузи компьютер.



Пользуясь случаем, хочу предостеречь неопытных читателей от установки драйверов Detonator XP. Этот драйвер еще не сертифицирован Microsoft и содержит множество багов. Поэтому, если вы не крутой профи и не меняете «драва» как перчатки, то лучше не торопитесь и ограничьтесь версией 12.90. Эта версия, может, и не самая производительная, однако самая надежная и устойчивая. Несмотря на серьезный прирост производительности, который дает Detonator XP, его установка может привести к неприятным графическим артефактам и зависаниям в играх. Ну и самым досадным в свете заданного вопроса является то, что Detonator XP принудительно устанавливает частоту обновления экрана во всех разрешениях 85 Гц и несовместим с утилитой NVIDIA Refresh Rate Fix.

? ***Хотелось бы узнать, чем Pentium 4 Titan отличается от обычного Pentium 4?***

! Думаю, удостся. Для этого достаточно подключить комплектный переходник S-Video-to-RCA к ТВ выходу видеокарты. Но нем есть два разъема — Composite и S-Video («*тюльпан*»). Предвижу возмущенный протест некоторых читателей — "Нет там никакого переходника!". Отвечу: если нет, то "ай-яй-яй" на голову недобросовестного производителя (см. статью "*Шесть GeForce-ов под прицелом*", №11, 2001 г.). В этом случае вам необходимо срочно связаться с продавцом видюхи и попробовать с ним прояснить вопрос наличия/отсутствия. Если продавец уходит в несознанку и апеллирует к стандартной комплектации, то вам остается только посетить ближайший радиорынок, где вы со 100% вероятностью найдете нужный вам девайс. Стоит он порядка 5 долларов и при всей своей функциональности не должен проделать брешь в вашем бюджете.

Так вот, возвращаясь непосредственно к теме применения переходника... С разъема S-Video снимается именно тот видеосигнал, который нужно подавать на видеовход телевизора. Берем обычный кабель для подключения видеомагнитофона к телевизору с двумя парами «тюльпанов» на концах (спросите любого продавца на рынке, и он покажет вам, как выглядит "тюльпан"). Подключаем один конец к разъему S-Video, а другой — к видеовходу телевизора. Раз — и все работает..

Прокламация. Помни, товарищ, что подключать все кабели необходимо при выключенном компьютере и телевизоре!

? ***Недавно купил видеокарту с TV выходом, но разъемы на шнуре не подходят к моему телевизору. Удастся ли мне посмотреть фильм по TV?***

! Правильное и весьма похвальное желание. Отвечаю. После выхода Tualatin (новое ядро Pentium III) Intel окончательно убедилась в работоспособности процессоров, изготовленных по 0,13 мкм технологии. После этого было официально объявлено о том, что в дальнейшем все процессоры Pentium 4 будут производиться по новой технологической норме. Одновременно с этим был анонсирован новый чипсет Intel 845 с поддержкой SDRAM и новым разъемом Socket 478. Чтобы не вызвать возможной путаницы с разъемами и процессорами под них, Intel решила добавить к Pentium IV приставку Titan. Другими словами, Titan — это Pentium 4, выполненный по технологической норме 0,13 мкм с разъемом Socket 478.

? ***Скажите, пожалуйста, как расшифровать маркировку на процессоре AMD?***

! Запросто. Первая буква строки маркировки повествует нам об архитектуре процессора: «A» обозначает «Athlon», «D» — соответственно, «Duron». В первых версиях процессора, когда ядро Thunderbird еще было в разработке, вместо этой буквы писали «K7». Со второй по пятую позиции находятся цифры, обозначающие частоту процессора. Буква на шестом месте — это тип упаковки: «M» — картридж и разъем Slot A, «A» — PGA и разъем Socket A. По букве на седьмом месте можно судить о напряжении питания ядра процессора: «S» — 1,5 В, «U» — 1,6 В, «P» — 1,7 В, «M» — 1,75 В, «N» — 1,8 В. Буква на восьмой позиции обозначает рабочую температуру процессора «Q» — 60° С, «X» — 65° С, «R» — 70° С, «Y» — 75° С, «T» — 90° С, "S" — 95° С. Девятая позиция — это цифра, сигнализирующая о размере кэша L2. «2» — 128 Кб, «3» — 256 Кб. Последняя, десятая позиция говорит о максимальной частоте системной шины: «C» — 266 МГц, «B» — 200 МГц.

Предположим, строка маркировки выглядит следующим образом: A 1200 A M S 3 C. Значит, в соответствии с вышеприведенными инструкциями, у нас на руках процессор Athlon 1200 МГц, с разъемом Socket A, напряжением ядра 1,75 В, рабочей температурой 95° С, кэшем 256 Кб и частотой шины 266 МГц. Раз плюнуть, не правда ли? Проще, чем египетские иероглифы...

? ***Как определить, какая версия Windows XP у меня установлена? Мне говорили, что часто под видом полной версии продают бету.***

! Чтобы узнать, какая версия Windows XP стоит на вашем компьютере, существует несколько способов. Первый и самый простой: откройте меню «Start», затем нажмите на кнопку «Run». В появившейся строке напечатайте команду «winver» и нажмите «OK». Перед вами должно появиться окошко «About Windows». Если у вас финальная версия, в верхней части этого окошка должна быть строка «Version 5.1 (Build 2600.xpclient.010817-1148)»

Однако, как выяснилось буквально недавно, в некоторых «помоечных» версиях Windows XP команда «winver» не работает. Как раз для таких случаев существует второй, чуть более хитрый способ. Зайдите в папку, где у вас установлено Windows XP, и в подкаталоге «SYSTEM32» найдите файл «Ntoskrnl.exe». Щелкните на нем правой кнопкой мыши и выберите меню «Properties»>»Version»>»File Version». У полной версии Windows XP версия ядра должна быть 5.1.2600.0

? ***Хочу добавить оперативки на свой компьютер. Что нужно знать при выборе памяти? У меня P III 600/64/20GB/TNT2***

! Первое, что нужно знать, — это какой тип и максимальный объем оперативки поддерживает ваша «мать». Узнать это можно из руководства пользователя материнской платы. Наиболее распространенный и дешевый тип памяти на сегодня — это SDRAM, и, судя по вашей конфигурации, именно он вам и нужен. Микросхемы SDRAM выпускаются по двум стандартам. Первый — это PC100 (работает на частоте 100 МГц) и второй — PC133 (133 МГц). Рекомендую приобретать память только стандарта PC133. Таким образом, вы получите максимальную производительность в новых системах (Pentium III, Athlon) и максимальную совместимость и резерв на будущее в старых (Pentium MMX, Pentium II, AMD K6-2, рассчитанные на память PC100).

Определитесь с производителем. На мой скромный взгляд, один из лучших по соотношению цена/надежность — это компания M.tech. Кроме нее хорошую память делают компании NCP, Kingston, Samsung и Hyundai. Память этих производителей имеется в ассортименте практически всех московских фирм, и поэтому проблем с ее приобретением быть не должно. ■



Darkmaster
Dark_Master@rambler.ru

Magic & Mayhem: The Art of Magic

Рейтинг «Мании» 7,5

Жанр:	RTS/RPG с элементами Action
Издатель:	Virgin/Bethesda
Разработчик:	Charybdis и Climax Entertainment
Похожесть:	Magic & Mayhem
Системные требования:	PII-300(500), 64(128)Mb, Riva TNT (GeForce) *
Мультиплеер:	*Локальная сеть, Интернет*
Сколько CD:	Один

Подготовка к сражению

В Art of Magic каждая миссия требует индивидуального подбора заклинаний и существ, но кое-какие общие рекомендации можно дать. Во-первых, добивайтесь сбалансированного распределения ингредиентов — у вас должны присутствовать и существа, и заклинания. Перекос в сторону чего-то одного ни к чему хорошему не приведет. Во-вторых, при подборе существ и заклинаний также соблюдайте баланс. Существа должны быть представлены не только крутыми бойцами: Dragons (Драконы), Mountain Giants (Горные Гиганты), Minotaurs (Минотавры), но и дистанционно атакующими юнитами: Elves (Эльфы), Storm Giants (Штормовые Гиганты). Не стоит также забывать про летающих разведчиков: Harpies (Гарпии), Eagles (Орлы).

Заклинания подбирайте не только бьющие: Lightning (Молния), Fireball (Файербол, или Огненный шар), Meteor Shower (Метеоритный дождь) и усиливающие атаку: Excalibur (Экскалибур), Bloodlust (Жажда крови), но и лечащие: Heal (Лечение), Totem of Life (Тотем Жизни), а также улучшающие защиту: Iron Skin (Железная Кожа).

На поле боя

Первое, о чем стоит побеспокоиться, это захват источников маны, которые в AoM называются Места-ми Силы (Places of Power). Пока ваш волшебник или кто-то из вызванных им существ стоит в центре такого круга, магическая энергия живительным потоком вливается в жилы мага. Чем больше источников вы контролируете, тем быстрее происходит восстановление маны. Наглядным индикатором этого процесса является круг, в который заключена физиономия вашего колдуна. Чтобы узнать точное количество маны, нужно навести на нее курсор. В общем-то, все противоборство в игре завязано на контроле Мест Силы, которые постоянно переходят из рук в руки. Несколько советов по этому поводу: на карте с большим количеством кругов старайтесь захватить штук 4-5, этого достаточно, чтобы обеспечить быстрое восстановление маны и почувствовать себя сухо и комфортно. Если же "маиные" (хе-хе) источники в дефиците, используйте другую тактику: захватив один-два круга, накапливайте существ и только потом переходите в атаку. Для разведки используйте летающих существ, но эту роль лучше всего подходят гарпии или заклинание Totem of Light (Тотем Света).

Обеспечив себя маной, готовим атаку. Для этого создается пара ударных групп из наилучших существ, доступных вам в данный момент. Неплохо также придать этим группам артподдержку, которую обеспечат эльфы или штормовые гиганты. Одну из групп возглавляет ваш волшебник. Проводится скоординированная атака на круги маны, занятые противником. Как правило, около одного из них обнаруживается враждебный маг и тут же начинается охота за этим бестолковым, но обычно очень неплохо обеспеченным маной субъектом. О том, как бороться с предводителями вражьих сил, я подробно расскажу в следующем разделе, а пока еще несколько полезных замечаний.



У товарища мания величия. Вообразил себя богом. Вылечим!

Следите за лимитом вызванных существ (цифра над портретом волшебника). Вызвав толпу крутых бойцов и исчерпав лимит, вы рискуете остаться у разбитого корыта в тот момент, когда срочно понадобится летающий разведчик или существо с дистанционной атакой.

Помните, что все существа, участвуя в боях, повышают уровень и получают различные дополнительные способности. Следите за апгрейжеными юнитами (они даже внешне отличаются от новичков) и подлечивайте в первую очередь ветеранов.

Иногда AI как будто "забывает" про некоторые круги силы, расположенные прямо у него под носом. То есть создается такая ситуация: рядом есть три источника маны, на них два заняты противником, а один свободен. Особенно часто это про-



Зомби принимают душ (метеоритный).



Нас уносит торнадо.

мо) и начинаете обласкивать вражину молниями и файерболами. Учтите следующий момент: окаменевший маг неспособен двигаться, но колдовать вполне в состоянии. И если у него окажется в распоряжении (разумеется, чисто случайно) заклинание Dispel (Снять Магию), то он быстренько превратится из прекрасного скульптурного произведения обратно в отвратительное существо из плоти и крови. Получается, что вся наша тщательно выстроенная схема летит ко всем чертям. В этом случае есть два варианта. Первый: проверить, у кого маны больше, то есть вы ему — Gorgon Store, он вам — Dispel, и так до тех пор, пока у кого-то мана не иссякнет. Второй вариант: окружить его вашими бойцами со всех сторон. После этого он не сможет двинуться с места до тех пор, пока не уничтожит кого-нибудь из них. Выбирайте одно из двух в зависимости от ситуации.

Некромагус со своими домашними любимцами.

исходит, когда точки расположены в замке вражеского волшебника. Аккуратно занимайте свободную точку своим "летуном" и качайте ману прямо из сердца вражеской цитадели.

Разгромив врага, не торопитесь выходить с уровня. Внимательно обследуйте всю карту и соберите различные предметы: статуэтки существ и заклинаний, еду и пр. Лучше всего с этим заданием справятся гарпии: у них есть руки, соответственно, они могут собирать предметы, все, кроме Mana Sprite. Их может подобрать только сам волшебник; впрочем, они все равно не переносятся с уровня на уровень.

Главный враг. Стратегия борьбы

Опыт показывает, что все проблемы, которые способен создать вам искусственный интеллект, неразрывно связаны с личностью вражеского мага. Вызванные им существа с упорством, достойным лучшего применения, в одиночку кидаются на толпу ваших подопечных; не двигаясь с места, стоически выдерживают поток стрел ваших эльфов; частенько бегут куда-то по своим делам, не обращая на вас никакого внимания. НО! Как только на сцене появляется это сволочь, я хотел сказать — вражеский маг, ситуация в корне меняется. Он избивает ваших существ файерболами и молниями, вызывает прямо им под ноги толпу отвратительной (и больно бьющейся) зеленой жижи и щедро потчует их дождем из метеоритов. Ничего, найдем и на него управу. Читайте внимательно и запоминайте. Вашему вниманию предлагается подробное руководство по уничтожению редкого, занесенного в Красную книгу представителя фауны Альбиона — вражеского мага.

1) **Обнаружение цели.** Как только цель попадет в поле зрения вашего мага или кого-нибудь из вызванных им существ, его (или ее) отвратительная (или симпатичная) физиономия появляется в верхнем правом углу экрана, рядом с мини-картой. Щелкнув по ней два раза левой кнопкой мыши, вы узнаете точное расположение вашего противника. Если он находится далеко от ваших сил, оставьте его в покое — все равно попадется рано или поздно. Если же он в непосредственной близости от ваших войск или вашего мага, то это просто отлично. Переходим ко второму пункту.

2) **Окружение цели.** Во-первых, быстро устанавливайте скорость игры на минимум через пункт меню "options". Если рядом с вражеским волшебником находится группа под предводительством вашего мага, значит, противник попался, если же ваш протеже далеко от места событий, быстренько перебросьте его туда, используя артефакт Seven League Boots (Сапоги-Скороходы) или заклинание Teleport (Телепорт).

3) **Уничтожение цели.** Последовательность действий такова: кастуете на противника заклинание Gorgon Store (Окаменение), затем натравливаете на статую своих самых мощных существ, по желанию добавляете заклинание Pestilence (Чу-

Совет по прохождению

В миссии Nuaro Palace (Дворец Нуаро) после уничтожения чародея Milesius'a (Милесиуса) нам достается ключ от замка, в котором засел главный злодей Necromagus (Некромагус). После того как вы входите на мост перед воротами вражеской крепости, ключ как будто бы автоматически используется и исчезает, однако не открываться ворота не желают. Чтобы попасть внутрь, вам придется превратиться с помощью заклинания Morph (Превращение) в одного из высших монстров Хаоса (Вампир, Демон, Привидение), и только после этого ворота соизволят отвориться. Следует заметить, что нигде не было даже намека на подобное решение. Аплодирую гению разработчиков: на разрешение этой головоломки было убито лишь чуть меньше времени, чем на прохождение всей игры. ■

Антон Логвинов
all@dubna.ru

Механики войны

MechCommander 2 Mission Editor

Редактор	MechCommander 2 Mission Editor
Где взять	встроен в игру
Возможности	40% игровых
Сложность освоения	очень невысокая

Привет всем картоманьякоделям! Сейчас вы держите в руках 11 номер «Мании» за 2001 год и в данный момент открыли рубрику «МатрицаПлюс». А помните ли вы, откуда взялась эта рубрика? Сомневаюсь, а посему напомню: в номере 3 за прошлый год в рамках рубрики «Бункер» вышло описание редакторов MechCommander и Age of Wonders. Прошло полтора года. Встречайте вторую версию редактора, с которого все началось.

О редакторе первого «Коммандера» я отзывался лестно. И действительно — на редкость грамотный во всех отношениях был редактор, подтверждением чему служило множество миссий и компаний, созданных фанатами игры. Что можно было ожидать от второй части? Чего угодно, тем более что делали игру совсем другие люди. Новый редактор очень сильно напоминает оригинальный (который, к слову, получил у нас рейтинг в 95%), но... с огромными ограничениями.

Интерфейс, версия Microsoft

Несмотря на то, что вторая часть MC ориентирована больше на массового игрока, про редактор этого не скажешь. Интерфейс по сути старый, но сделан максимально неудобно — как будто специально старались. Основной экран занимает **3D-изображение карты**, в углу — **мини-карта**, а все основные инструменты занесены в **верхнее меню**. Вот в этом и скрывается весь, простите за прямоту, геморрой. Если раньше, чтобы сменить тип дороги с проселочной на асфальтовую, нужно было лишь вызвать соответствующий инструмент и наглядно (по иконкам) выбрать тип, то теперь придется отправиться в путешествие по многочисленным менюшкам, иногда длительное путешествие. Основное меню состоит из разделов: **Files**, **Edit**, **View**, **Overlays**, **Terrains**, **Sky**, **Objects**, **Other**, **Select**, **Alingment**, **Mission** и **Campaign**.

Начало начал

Прежде чем приступить непосредственно к творческому процессу, убедитесь, что у вас не какой-нибудь P-II 450 с 64 «метрами» памяти и второй «Вудой», а что-нибудь посерьезнее, типа гигагерцевого Athlon с 256 Mb RAM. Почему так сурово? Да просто иначе вы обречены на жуткие страдания (в принципе, терпимые), ибо после того, как редактор пройдет процесс загрузки (когда перед вами появится пустая карта), свободной памяти уже станет на 200 Mb меньше. Видимо, это сделано для того, чтобы мы к требованиям Windows XP привыкали.

Первое, что появится после запуска редактора, это выбор действий — **New Mission** и **Edit Mission**. Затем меню выбора типа территории (естественно, если вы выбрали первое). Во-первых, это тип местности — **Desert**, **Forest**, **Lunar**, **Tundra**, **Volcanic**. По сути, это просто основная текстура земли, ибо не имеет никакого значения, на Луне вы или в лесу. Во-вторых, размер карты, исключительно квадратной (60x60, 80x80, 100x100, 120x120), что немного огорчает.

Files

Данное меню можно было бы не упоминать, если бы кроме стандартных **New/Open/Save** здесь не было двух очень полезных пунктиков: **Assign Height Map** и **Save Height Map**. Первый позволяет задать минимальное и максимальное значения высоты территории, а второй — сохранить эти значения для будущих карт.

Edit

Даже удивительно, но здесь всего два пункта — Undo и Redo, назначения которых объяснять никому не нужно.

View

Здесь можно выбрать удобный для вас просмотр вашей карты.
Refresh Tac Map — обновить мини-карту.
Orthographic Camera — обзор с высоты.
Show Grid and Possability Map — наложить сетку с отображением недоступных для нанесения объектов зон.


От тормозов после такого спасет разве что последний GeForce.

Overlays

Как следует из названия, типы поверхности
Dirt Road — проселочная дорога.
Paved Road — асфальтовая дорога.
Rough — оригинальный ландшафт.
Two Lane Dirt Road — двойная проселочная дорога.
Damaged Road — поврежденная асфальтовая дорога.
Runway — взлетно-посадочная полоса.
Bridge — мост.
Damaged Bridge — поврежденный мост.


Много дорог – хороших и разных.

Terrains

По идее, этот пункт должен относиться к предыдущему, как это и было в первом редакторе, но не судьба. Здесь выбираются различные типы цементного покрытия ландшафта.

Sky

Интересный пунктик — зачем небо, если мы его практически не видим, когда играем? А тут аж 21 его вид...

Objects

Здесь выбираются различные объекты для нанесения на карту. Не всякий узнает, как поворачивать объекты, ибо разработчики никак не продублировали кнопками клавиатуру, а описание горячих клавиш, естественно, не дали (еще чего, им за это не платят). Даю подсказку: попробуйте клавиши [и].

Mechs — мехи.

Destroyable Road — уничтожаемая дорога.

Flammable Things — взрывчатка.

House Davion — объекты, принадлежащие Дому Давион: фирменные стены, дропшипы и т.п. Аналогично для Домов Ляо и Штейнер.



Markers — маркеры. Навигационные (Nav) и точка отхода (Extraction Point) с миссии.

Regular Buildings — стандартные здания, использующиеся в игре.

Rocks — к камням у «Мелкософта» особая любовь, поэтому в редакторе существует более полусотни различных россыпей этих объектов.

Small Stuff — как следует из названия, всякая мелочевка, предназначенная для оформления миссии.

Trees — деревья в компании дяди Билли тоже жалуют — огромный выбор.

Turrets — всякие разные башни. Ракетные и гауссовы, замаскированные и нет.

Vehicle — различные машины под расстрел.

Различные подменю, заканчивающиеся на Set Piece, — это части уникальных объектов игры. Как, например, Дворец Ляо (Lio Palace Set Piece), Высшее Командование Дома Давион (Steiner High Command Set Piece).

Other

В этом пункте находится все, что, по идее, должно было бы находиться в Edit.

Erase (горячая клавиша — E) — стереть что-либо.

Damage (D) — повредить объект (декоративная функция).

Repair (R) — восстановить поврежденный объект.

Flatten (F) — выровнять поверхность.

Fog (Ctrl+F) — назначение параметров тумана. Высший слой (TOP), нижний слой (Bottom) и цвет в RGB.

Light (Ctrl+L) — параметры освещения. Цвет (Sun Color) задается стандартной Windows-вкладкой «Цвет». Аналогично с цветом свечения (Ambient Color). Угол подъема (Sun Angle of Elevation) и азимут по отношению к Солнцу (Azimuth of the Sun) задаются в градусах. Две кнопки призваны пересчитать тени после внесения изменений.

Water (Ctrl+W) — параметры заполнения территории водой. Амплитуда (Amplitude) — насколько может измениться уровень воды (подняться и опуститься) — призвана повысить реалистичность отображения, но не перегибайте с данным параметром. Frequency — частота «игры» волн. Elevation — уровень моря. Остальные параметры настраивают прозрачность воды — поэкспериментируйте с ними, чтобы добиться нужного результата.

Assign Elevation — изменить уровень высоты выбранного мышкой куска местности.

Link — связать один объект с другим. Например, контрольную башню с оборонными башнями.

Unlink (L) — «развязать» объекты.

Lay Mines (U) — заминировать местность.

Forest Tool (T) — утилита для нанесения леса. Определяете мышкой местность, нажимаете T и выбираете пропорции и разброс деревьев.

Edit Forests — редактировать лес (вручную менять расположение деревьев и т.п.).

Остальные пункты оперируют с текстурами, вряд ли вы будете их использовать.

Select

Здесь можно произвести поиск нужных объектов (например, по высоте). На самом деле это мало пригодно для использования. Единственное, что здесь есть полезно, — Drag Smooth (S), сглаживание движений при перетаскивании объектов.

Alignment

Привязка к конкретному игроку. Всегда проверяйте, к какому игроку вы привязываете наносимые объекты!

Mission

Тут задаются все параметры миссий. Начиная от постановки целей и заканчивая написанием брифинга и подстановкой видео (bik формат, 15 fps). Здесь также можно выбрать, какая миссия будет — сингл- или мультиплеерная. Дело в том, что с помощью этого редактора (который, к слову, версии 00.01.06.2522, что несколько далековато от релиза) создать приличную сингл-миссию невозможно, подтверждением чему является полное отсутствие таковых в Интернете. Подробно расписывать данный раздел нет нужды — все интуитивно понятно.

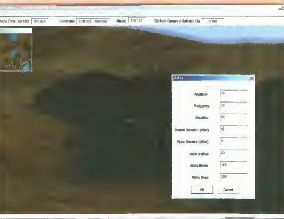
Campaign

Здесь можно составить из миссий кампанию, а также назначить видеоролики и т.п.

Финиш

Последние два пункта можно было бы описать подробнее, но дабы не вылезать за рамки отведенного под материал объема (редактору можно отвести и полжурнала, но стоит ли он того?), пришлось пожертвовать менее важным. Приняв на вооружение концепцию первого редактора, разработчики второй части не смогли довести ее до ума (может, еще не все потеряно). Новый редактор потерял в удобстве и возможностях. Никаких скриптов, сценариев... Жаль.

Создав миссию, сохраните ее в соответствующей папке игры и, зайдя в нее, нажмите Solo Missions. Все, удачи ■



Андрей Верещагин aka Soldier
soldier@igromania.ru

Голливуд отдыхает

Редактор MaxEd

Max Payne — игра замечательная, но уж очень коротка. Если вы истинный поклонник «Макса», то игра скорее всего пройдена многократно... И продолжения банкета в ближайшем будущем не ожидается. А так хотелось бы. Впрочем, нет ничего нереального. Можно играть, играть, играть и еще раз играть в одиночные уровни, пока не выйдет продолжение. А разве не тот уровень лучший, который сделан собственными руками?

Редактор	MaxEd
Где взять	на диске с игрой
Возможности	100% игровых
Сложность освоения	высокая
Документация	www.maxpayne.com/tutorials/MaxED/index.html
Дополнения	НЕТ

Основы основ

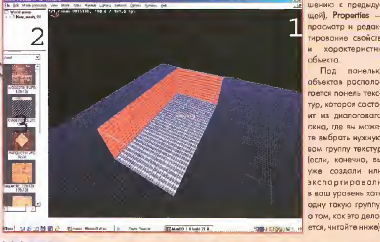
Первым делом вставьте компакт с игрой и установите с него пакет утилит под названием Max-FX Tools, в который входит и нужный нам редактор уровней MaxEd (удобнее всего сделать это с помощью автозапуска, выбрав пункт меню Tools).

Прежде всего стоит отметить, что MaxEd удобен в обращении и в то же время обладает обширным списком возможностей. Все это в совокупности делает его хорошим редактором, не лишенным своих недостатков, конечно.

Нельзя также не сказать про то, что редактор, как, собственно, и сама игра, ***очень требователен к железу***. Оптимальные системные требования для работы с ним таковы: быстрый процессор, работающий на тактовой частоте не менее 800 MHz, 256 мегабайт оперативной памяти для создания небольших уровней, 384 и более — для работы с большими картами. Не отчаивайтесь, если ваш компьютер немного не дотягивает до рекомендованных системных требований: в этом случае при создании и редактировании больших уровней редактор будет нередко подтормаживать, но работать будет исправно. А вот для создания небольших уровней вполне сойдет даже средний по нынешним меркам компьютер.

Интерфейс

Начнем с того, что ознакомимся с интерфейсом программы, экран которой можно условно разбить на три составляющих.



Большую часть экрана занимает окно с полем (основное окно), где отображается структура редактируемого уровня (для удобства поле разбито на клетки). В левом верхнем углу программы находится панель объектов. Основным объектом считается игровой мир (World group). Когда вы создаете комнату (или любой другой объект), оно автоматически становится дочерним объектом всего игрового мира. При создании в этой комнате, скажем, двери вы должны сделать последнюю дочерним объектом первой (как это сделать, рассказано ниже). Чтобы осмотреть любой игровой объект на наличие «детей», просто щелкните на кнопочку с плюсом, изображенную рядом с ним на панели объектов.

Если вам нужно выбрать какой-либо объект из вашего уровня (например, дверь) и проделать над ним какие-либо операции, найдите его в общем списке, пользуясь панелью объектов, и, наведя на него курсор мыши, нажмите на ее правую кнопку. Делайте с этим объектом все, что только можно при помощи местных команд. Kill — удаление выбранного объекта вместе с его «детьми», Remove, Save children — удаление объекта без его «детей», Remove children — удаление его дочерних объектов, Hidden — сделать объект невидимым для нас (или попросту скрыть), чтобы он не мешался (если вы хотите снова сделать его видимым, воспользуйтесь этой командой еще раз), Hide children — скрыть «детей» данного объекта, Unhide children — показать дочерние объекты (это команда является обратной по отношению к предыдущей), Properties — просмотр и редактирование свойств и характеристик объекта.

Под панелью объектов расположена панель текстур, которая состоит из диалогового окна, где вы можете выбрать нужную вам группу текстур (если, конечно, вы уже создали или экспортировали в ваш уровень хоть одну такую группу; о том, как это делается, читайте ниже), и небольшого окошка серого цвета, которое расположено чуть ниже. В нем отображается содержимое выбранной группы текстур.

Управление

Во время использования MaxEd вам часто придется переходить из одного режима работы редактора в другой (осуществляется это при помощи выбора пунктов менюшки Mode или нажатия на соответствующие горячие клавиши), так как в каждом из них вы можете совершать различные действия и пользоваться разными командами.

Раз уж заговорил про горячие клавиши, то отмечу, что они играют здесь очень важную роль. Старайтесь привыкнуть к использованию горячих клавиш, связанных с наиболее важными командами (особенно удобно с помощью горячих клавиш переключаться между режимами работы MaxEd): это значительно ускорит и упростит общение с редактором.

С помощью пункта меню Mode/Wireframe или посредством нажатия на клавишу F2 вы можете переключаться между режимами просмотра уровня (прежде чем переключаться между режимами, щелкните на основное окно программы). Основной режим просмотра карты (или, как его тут называют, Wireframe) отображает ваш уровень без учета текстур и различных украшений типа освещения. Что касается второго режима, то он в этом плане является полной противоположностью первого. Так что используйте его, когда хотите узнать, как будет выглядеть уровень в игре. Стоит отметить, что при активизации второго режима для больших уровней скорость работы редактора значительно падает.

Теперь поговорим о режимах работы редактора, коих насчитывается аж семь штук.

Move

Перемещение по карте осуществляется в режиме Move (для его активизации выберите пункт меню Mode/Move или используйте клавишу Пробел) с помощью мыши. Зажав левую кнопку мыши, вы, двигая ее курсор, можете крутить камеру в разные стороны, а зажав правую и двигая курсор вверх/вниз, можете приближать/удалять изображение.

Model

Наряду с режимом Move существует и масса других, первый из которых — Model (F3) — используется для рисования различных фигур. Эти

фигуры затем с помощью режима Extrude можно превратить в разнообразные объекты (в частности, большой прямоугольник можно превратить в комнату). Рисуется любая фигура путем последовательного указания всех ее вершин. Чтобы создать вершину, щелкайте левой кнопкой мыши на место, где вы хотели бы ее установить. Когда фигура будет готова, просто нажмите на правую кнопку мыши.

Если вы задались целью разместить на вашей карте какой-либо предмет, вещь, врага и т.п., вам на помощь придет все тот же режим Model. Чтобы осуществить задуманное, установите курсор на нужное место и нажмите на клавишу N, после чего на экране появится диалоговое окошко, именуемое New entity. В нем вы должны выбрать нужный вам пункт (в зависимости от того, что вы хотите установить) и в следующем окне указать значения для общих свойств и характеристик объекта. Создав последний, обязательно сделайте его дочерним объектом комнаты, где он лежит, с помощью режима Transform.

Extrude

Режим Extrude (F4) создан для растяжения фигур (то есть для увеличения их высоты и превращения в полноценные трехмерные объекты), созданных в режиме Model. Чтобы увеличить высоту любой фигуры, щелкните левой кнопкой мыши на ее центр и, не отпуская кнопки, ведите курсор мыши вверх до нужной высоты. Если вы хотите уменьшить высоту объекта, делайте все то же самое, за исключением того, что курсор следует вести вниз, а не вверх. Если же вам нужно, скажем, укоротить созданную вами комнату (то есть уменьшить ее длину), выделите одну из ее стен с помощью левой кнопки мыши и передвигайте курсор влево/вправо. Чтобы наклонить любую стену, щелкните на нее правой кнопкой мыши и двигайте курсор вверх/вниз.

Transform

С помощью режима Transform (F5) можно перетащить с одного места на другое любой созданный вами объект (или любого субъекта), щелкая при этом на него левой кнопкой мыши, если вам нужно передвинуть его влево/вправо, или правой — если вверх/вниз. Находясь в данном режиме, вы можете также сделать любой объект дочерним по отношению к другому. Для этого подведите камеру поближе к объекту, который вы хотите сделать дочерним, и выделите его, щелкнув на нем левой кнопкой мыши. Далее выберите пункт меню Mode commands/Grouping/Group selected (G) и щелкните все той же левой кнопкой мыши на объект (если это комната, щелкните на одну из ее стен), который по вашему замыслу должен быть «родителем» выделенного.

Texture

Режим Texture (F6) предоставляет вам услуги по текстурированию любой поверхности. Прежде чем приниматься за текстурирование, посетите меню Material и ознакомьтесь с его пунктами. Первый из них — Add Category — позволяет вам создать новую группу (или категорию, кому как больше нравится) текстур, куда затем вы можете добавлять сами текстуры. Второй и третий пункты, а именно — Remove category и Edit category name, созданы соответственно для удаления и переименования выбранной группы текстур. С помощью пункта меню Merge category into... можно объединить друг с другом две категории текстур. Что же касается пункта Purge unused materials, то его задача — удалять из файла вашего уровня все текстуры, которые в нем имеются, но при этом никак не задействованы. Пункт Insert materials from file... используется в том случае, если вам нужно вставить в вашу карту текстуры из файла другого уровня. Наконец, последний пункт — Insert bitmaps... — предоставляет вам возможность обогащать ваш уровень текстурами собственного производства.

Перед тем как накладывать текстуру на любой объект, добавьте в файл вашего уровня ряд текстур с помощью команды Insert materials from file... или Insert bitmap... чтобы было чем текстурировать. В качестве источника текстур рекомендую использовать файл BasicRoom.lvl, находящийся в подкаталоге \Examples директории, куда был установлен MaxEd.

Чтобы что-нибудь затекстурировать, вам нужно при помощи панели текстур выбрать подходящую текстуру и щелкнуть левой кнопкой мыши на нужную поверхность.

Exit creation

Exit creation (F7) является, пожалуй, наиболее редко используемым режимом. Создан он специально для того, чтобы вы могли установить невидимые для игрока, но видимые для игры выходы между комнатами. Их задача — не допустить существенного спада скорости игры при переходе из одной области уровня в другую. Впрочем, такие выходы имеет реальный смысл создавать только на действительно больших картах, поэтому вас на первых порах этот режим интересовать не будет.

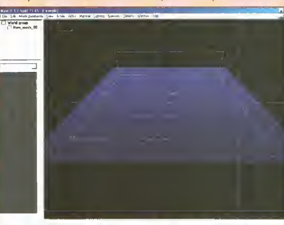
Move grid

Последний режим, именуемый Move grid (F12), используется для перемещения поля, на котором располагаются все объекты вашего уровня. Так же, как и предыдущий режим, Move grid вам поначалу особенно не понадобится.

Первая карта

Для начала создадим простейший уровень, представляющий собой пустую небольшую комнату, дабы вы смогли получше ознакомиться с основными функциями и командами редактора и научиться как следует ими пользоваться. Для этого вам нужно переключиться в режим Model и нарисовать большой прямоугольник (или параллелограмм), который задаст форму вашей будущей комнаты (этот прямоугольник можно условно назвать фундаментом для будущей комнаты).

Теперь растяните ваш прямоугольник до нужной высоты, находясь при этом в режиме Extrude. Получившийся параллелепипед есть не что иное, как шаблон вашей комнаты.



Следующим этапом нашего комнатостроения является текстурирование (на время наложения текстур отключите Wireframe). Пользуясь режимом Texture, затекстурируйте поочередно все четыре стены комнаты, а также пол и потолок (чтобы наложить текстуру на потолок, нужно проникнуть внутрь комнаты), и можно идти дальше.

Настала время устоновить стартовую точку для играющего, то есть определить его начальную позицию в вошем уровне. Стартовая точка, как и любой подобный объект, устанавливается в режиме **Model** посредством нажатия на клавишу N, выбора пункта **Jumppoint** в окне **New entity** и последующего щелчка на кнопочку **OK**. Следующим шагом является указание под надписью **Name** названия стортовой точки — обязательно напишите здесь **"Player_Start"** (без кавычек). И не забудьте после добовления точки сделать ее дочерним объектом комнаты, в которой она располагается.

Нокоиец, смените имя вашей комнате, нозвав ее, скажем, **StartRoom**. Чтобы сделать это, используйте панель объектов. Шелкните правой кнопкой мыши на вашу комноту, в появившемся меню выберите пункт меню **Properties** и измените хароктеристику **Name**.

Увеличение

Увеличим размеры карты путем добавления к уже имеющейся комноте новой и проходо, соединяющего их друг с другом. Для этага прежде всего «постройте» новую комнатку (по тому же алгоритму, что и начальную, только без установки стартовой точки и переименования комнаты), сделав ее по высоте такой же, как и первая, и оставив между ними места для будущего коридоро. Последний создоется ток же, как и соединяемые им залы, только длиной и шириной он должен быть поменьше (высото же должно полностью соответствовать комнатам). Учтите, что проход должен вплотную подходить к стеном комнат, к которым он прилегоет.

После возведения «соединения» вы должны «слить» его с залами, превратив все в единый объект. Сделать это можно, перейдя в режим **Transform** и наведя курсор мыши на проход между комнатами. После этого следует нажать на клавишу **U** и выделить одну из комнат, щелкнув на нее левой кнопкой мыши. В выскочившем меню просто воспользуйтесь услугами клавиши OK — таким образом вы превратите одну из комнат и проход в единый объект. Тем же способом объедините проход, соединенный с первой комнотой, со вторым залом.

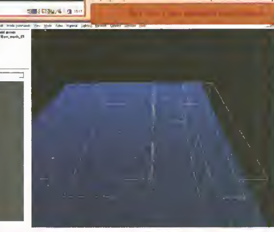
Теперь вы можете увеличивать да бесконечности вош уровень, добовляя в него новые комнаты и проходы между ними.

Украшения и улучшения

Теперь, когда вы умеете создавать простую по своей архитектуре карту, ие мешает научиться ее всячески украшать, улучшать и увеличивать. Вы можете обогатить ваш уровень объектами и предметами различного назначения или населить его врагами. Как добавить в ваш уровень новый объект или субъект, в общих чертох описано выше. Теперь подробнее о самых интересных из них.

Призы

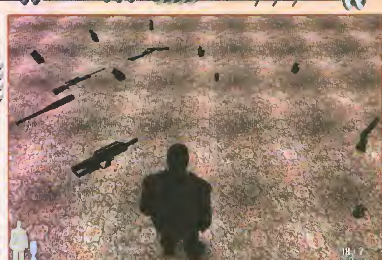
Если вам нужно разместить на просторах вашего уровня призы (под этим словом подразумеваются различные виды оружия, патроны к ним и обезболивающее — в общем, все полезное, что может валяться на карте), после нажатия на клавишу N в диалоговом окошке **New entity** сделайте выбор в пользу пункта **Level item**, после чего появится новое окно. В нем вы должны нажать на вклодку **Entity** и выбрать, какой именно приз вы хотите установить (обратите внимание на то, что обезболивающее тут величается не painkiller, а medipack_small).



Друзья и враги

Для того чтобы оживить вошу карту путем установки на ней врагов, мирных граждан и даже крыс, выберите из списка в окне **New entity** пункт **Enemy**. В следующем окне нажмите на вкладку **Entity** и решите, кого именно вы будете добавлять. Выбрать есть из кого (мирные люди в лице ученых, рабочие и т.п., враги, представленные различными бандитами, полицейскими и т.д.) — вашему вниманию предлагаются все модели, задействованные в той или иной степени в игре (из общего списка явно выделяется субъект **rat** — крыса).

Вы можете также определить поведение для созданного вами персонажа (особенно важно определить поведение для врага, иначе его и врагом назвать будет сложно) или не делать этого. В последнем случае он будет все время стоять на месте, лишь изредка поворачивая в стороны голову. Думою, вы не ограничитесь созданием «прикованного к земле» человека. Если это так, переключитесь в режим **Transform**, затем наведите курсор мыши на персонажа и нажмите на клавиатуре цифру **4**. В появившемся окошке щелкните на клавишу с надписью **Messages**. В новом окне воспользуйтесь вкладкой **Startup** и, нажав на кнопку **Add** (таких кнопок здесь три, но нас интересует лишь верхняя), наберите в вылезшем окне под надписью **Enter message** название команды, которую будет выполнять данный герой. Если последний относится к розряду врагов, вы можете научить его драться с вами, причем разными способами. Делается это с помощью команд вида **this->C_SetStateMachine(X);**, где X — название команды. Перечислять все возможные команды для ваших врагов попросту бессмысленно, огроничусь лишь самыми важными.



MercCombat — при использовании данной команды враг будет постоянно приближаться к играющему и активно уворачиваться от его пуль во время перестрелки с ним.

MercCombatDefensive — эта команда имеет то же назначение, что и предыдущая, только в данном случае противник уделяет больше внимания обороне, то есть ни при каких обстоятельствах не подходит к Максу слишком близко.

MobsterCombat — эта команда делает вашего противника агрессивным, но не слишком заботящимся о своем здоровье.

MobsterCombatDefensive — то же самое, что и предыдущий пункт, только с большим уклоном в сторону ведения оборонительных действий со стороны врага

WalkAndShoot — в данном случае враг пешочком устремляется по направлению к играющему и периодически постреливает по нему

SingleShootAccurately — при этой команде неприятель один раз прицельно стреляет в вас, после чего начинает стоять на месте, словно статуя



Если вам нужно заставить созданного вами персонажа передвигаться из места, являющего его начальной позицией, в какую-нибудь точку, создайте при помощи окна **New entity** объект **Waypoint**, который и будет являться точкой назначения. Команда, позволяющая осуществить подобное передвижение, имеет следующую структуру: **this->C_GoTo(::X::Y, Z);**. X в ней — название комнаты, где располагается конечная точка маршрута, Y — название этой точки, а Z — скорость передвижения героя во время преодаления данного маршрута. Чтобы вам было легче ориентироваться, подскажу 1 — нормальная скорость передвижения героя. Пример: **this->C_GoTo(::startroom::waypoint_00, 1);**.

Если же вам нужно, чтобы субъект при передвижении стрелял в вас (был вашим оппонентом), к вашим услугам команда "**this->C_GoToAndShoot(::X::Y, Z);**", имеющая ту же структуру, что и предыдущая. Можете также использовать команду "**this->C_GoToPlayer(Z);**" (Z — скорость передвижения героя), если хотите, чтобы данный персонаж все время следовал за вами.

Освещение

Что-то несколько темноватый уровень у нас получается .. Чтобы исправить это, первым делом подберите место, которые вы хотели бы осветить. Потом выберите в окне **New entity** пункт **Pointlight**. В следующем окошке нажмите на одноименную вкладку и настройте яркость света, подаваемого данным источником освещения (характеристика **Intensity**). После этого щелкните на небольшую кнопку, названную **Set color**, и, используя местную палитру, подберите для света понравившийся вам цвет Подтвердите свой выбор с помощью кнопки OK и наслаждайтесь результатом проделанной вами работы

Компиляция

После завершения работы над уровнем сохраните его, используя пункт меню **File/Save**, и следуйте дальнейшим указаниям, которые помогут вам откомпилировать вашу карту и добавить ее в игру

Прежде всего создайте у себя на жестком диске новую папку и назовите ее, например, **Development** Распакуйте туда содержимое файла **tutorial.zip**, который нашел себе приют ***на нашем компакте*** В результате этого в директории **\Development** появится подкаталог **\Tutorial**, в который вы должны скопировать два файла (**RASMaker.exe** и **rl.dll**), лежащие в подкаталоге **\RasMaker** Последний находится внутри папки, куда вы установили пакет утилит Max-FX Tools. Затем внутри того же каталога **\Tutorial** отыщите файл **Compile.bat** и откройте его в обычном **«Блокноте»**, чтобы слегка подредактировать В строке **Move my_level.mpm «G:\Max Payne»** в кавычках укажите путь, по которому прописалось игра на вашем винчестере Далее, загрузив ваш уровень в MaxEd, зайдите в меню **File** и выберите команду **Export X_LevelDB...** (при этом вам предложат выбрать размер текстур в вашем уровне: чем выше размер, тем детализированней текстуры). Назовите файл с базой данных вашего уровня **level** и сохраните его по адресу. **\Development\Tutorial\Data\Database\Levels\MyMod**

Если на вашей карте присутствуют враги или какие-либо субъекты, вам нужно отредактировать два файла с помощью любого текстового редактора. Первый из них зовется **levels.txt** и имеет путь: **\Development\Tutorial\Data\Database\Levels**. В нем найдите блок, названный **level.ldb** (имя блока заключено в квадратные скобки, а его содержимое — в фигурные), и внутри него в строке **EnableAI = FALSE;** измените слово **FALSE** на **TRUE**. Далее сходите по адресу: **\Development\Tutorial\ Data\Menu**, и вашему взору предстанет файл **menu.txt**, содержимое которого вы тоже должны подкорректировать. Отыщите строчку **[Message] String = «maxpayne_gamemode->gm_init(level.ldb);»;** и поменяйте надпись **gm_init** на **GM_InitAndCalcAI**.

Для старта процесса компиляции запустите файл **Compile.bat**, который мы ранее отредактировали. По окончании компиляции запустите игру и в появившемся окошке отыщите блок, названный "**Choose Customized Game**", где вам нужно выбрать пункт **my_level**. Нажав на клавишу **Play**, подождите, пока загрузится игра, и в ее главном меню воспользуйтесь услугами пункта **My Level**, располагающегося в самом верху.

Поздравляю, вы создали свой первый уровень Уровень этот, как ни крути, простой, но... не все сразу. В наших планах — продолжить публикацию материалов по редактору MaxEd. В самом ближайшем будущем мы познакомим вас с тонкостями редактирования «Макса», а заодно ответим на наиболее актуальные вопросы, связанные с редактором, которые вы прислали в редакцию ■

Антон Логвинов
ail@dubna.ru

Военный конструктор

Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis

Часть вторая: Справочник генерала, раздел "Как инструктировать подчиненных"

Приветствую всех, кто неравнодушен к феноменальному Flashpoint! Надеюсь, вы уже разобрались в тоннах информации, вынесшейся на вашу голову в предыдущих двух номерах, и смогли вытащить из этих тонн нужное именно вам. И на основе этого полезного создали свою миссию. Возможно, даже не одну. Как насчет того, чтобы продолжить банкет? Я в этом и не сомневался.

Сегодня я расскажу о работе с внешними файлами, отвечающими за описание миссии (брифинги, установки и т.п.). Знаю, что обещал больше (звуки, музыку и анимацию), но размеры статьи не позволили. Кстати, по поводу обещаний: полный перечень команд для Flashpoint, обещанный в прошлом номере, ищите на диске. Его автором был Lusty Pooh, сайт которого, как вы помните, закрылся. Давно обещанный FAQ тоже вполне реален и находится перед вами (ищите его во врезках). Вопросов пока немного, но главное – они есть. Ведь все только начинается, у большинства-то и самого OFP нет. Пишите, на все вопросы всегда отвечу.

Редактор	Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis
Где взять	встроен в игру
Возможности	После прочтения данной статьи и с учетом предыдущих: 80% игровых
Сложность освоения	в зависимости от вашего желания. От очень легкого до экстремально сложного

Внешние файлы

Под внешними файлами понимаются файлы, помещаемые в директорию миссии. Миссии не в финальном варианте (.pbo), а в исходном (*X:\Operation Flashpoint\Users\ваше имя\missions\имя миссии.название территории*). Все файлы создаются в обычном «Блокноте» (Notepad). Далее пойдет описание структуры каждого из подобных файлов, с объяснением назначения, естественно.

Файл overview.html

Данные файлы отвечают за то, как выглядит ваша миссия в общем списке. Здесь содержится та информация, которая высвечивается на правой странице блокнота, когда вы кликаете мышкой по названию миссии. Как вы уже поняли, файл представляет собой обычный гипертекстовый документ, так что, если вы знакомы с простейшими командами HTML, разобраться во всем вам не составит труда. Ниже приводится пример, в соответствии с которым вы можете создавать все подобные файлы.

```
<html>
<head>
<meta http-equiv=»Content-Type»
content=»text/html; charset=windows-1250»>
<meta name=»GENERATOR» content=»VB»>
<title>Overview</title>
</head>
<body bgcolor=»#FFFFFF»>
<br><h2 align=»center»><a name=»Main»>Steal the Car</a></h2>
```

[Название миссии.]

```
<p align=»center»><img src=»01_uaz.paa» width=»170» height=»64»></p>
```

[Имя и размер картинки, которая будет отображаться под заголовком. Формат ее неизвестен, так что единственное, что вы можете, это позаимствовать картинку из какой-нибудь оригинальной миссии.]

```
<BR><p>
<! — strubn popisu mise>
Infiltrate the occupied town, steal the enemy UAZ and get away as quickly as possible.
```

[Описание миссии под картинкой.]

```
<br></p>
<! — konec popisu mise>
</body></html>
```

Файл briefing.html

Здесь пишется непосредственно брифинг миссии — блокнот с картой, который вы видите перед началом миссии. Правильность написанного брифинга проверить в редакторе нельзя — нужно скомпелить миссию и запустить ее в игре. Далее пойдет детальный разбор этого файла.

```
<html>
<head>
<meta http-equiv=»Content-Type»
content=»text/html; charset=windows-1250»>
<meta name=»GENERATOR» content=»vb»>
<title>Titulek</title>
</head>
<body bgcolor=»#FFFFFF»>
<h2><a name=»Main»></a></h2>
```

[Здесь пишутся записи солдата, которые доступны в блокноте в закладке Note.]

```
<br>
<! — popis mise s odkazy na markery>
<h6>
There shouldn't be any armor around, just some Red Infantry. And if I keep my head down, I'll have the element of surprise...
<br></h6>
<! — konec popisu mise>
<hr>
<! — podrobna plan mise step-by-step>
<p><a name=»plan»></a>
```

[Сам брифинг — то, что отображается в закладке Plan.]

```
<br>
Intel reports that a high-ranking Russian officer, in possession of some highly sensitive documents, is visiting troops in La Trinite.
<br><br>
</a>You're <a href=»marker:Start»>near</a> the town of La Trinite.
```

[текст — так выглядит ссылка на определенный участок карты (см. ниже). В данном примере при клике на слово *near* карта передвинется к маркеру Start. Маркеры наносятся с помощью редактора.]

```
</p>
<p><a name = «OBJ_2»></a>Take the car and report to your commander in <a href=»marker:Dou»>Dourdon</a>
```

Этот пример показывает описание задания с ссылкой. Задание — это как раз то, что нужно выполнить игроку. Самое первое задание должно обозначаться как текст, а последующие будут нумероваться OBJ_1,OBJ_2 и т.д.

О том, что задание под определенным номером выполнено, должен сообщить определенный activation у триггеров и вейпоинтов в игре (подробнее читайте ***в сентябрьском номере***). Для этого должна быть дана команда **«номер задания (цифра)» ObjStatus «Done»**. Далее приводится несколько примеров использования «заданий». Внимание! Примеры приведены в варианте исходника, т.е. так, как они пишутся в файле **mission.sqm**, а не в окошках редактора. Если же вы пишете в редакторе, то по названиям и так все понятно (одно примечание: в редакторе все значения пишутся в обычных кавычках, а не двойных).

Закончить игру, если выполнены все задания:

```
class Item5
{
position[]={5583,8,4065};
timeoutMin=6;
timeoutMid=6;
timeoutMax=6;
age=»UNKNOWN»;
type=»END1»; — первый вариант завершения миссии; их может быть несколько.
expCond=»objective0 and objective1 and objective2»;
expActiv=»aP sideChat «»Objectives all complete»»»;
class Effects
{
};
synchronizations[]={};
};
```

Задание 1 выполнено, если убиты все снайперы:

```
class Item2
{
position[]={8165,8,3160}; — позиция не имеет значения.
age=»UNKNOWN»;
expCond=»count units sniperFodderGrp == «»not alive _x»» count units sniperFodderGrp»;
expActiv=»aP globalChat «»Nice work Bravo, they are all dead.»»; «»0»» objstatus «»DONE»»»;
class Effects
{
};
synchronizations[]={};
};
```

Flashpoint Mission Editor FAQ

В: Достало 60 Hz развертка в Operation Flashpoint! Когда играешь, оно незаметно в движении, но когда сидишь в этом монотонном редакторе, глаза очень быстро утомляются. Можно как-нибудь повысить частоту?

О: Безвыходных ситуаций не бывает, и в данной ситуации выход тоже имеется. Данные инструкции применимы не только к OFP. Я встречал многих людей, которые маялись с подобной проблемой в других играх, но ничего с этим поделать не могли. Они просто не знали простейших вещей. Внимание! Я не отвечаю за какие-либо последствия, к которым могут привести перечисленные ниже действия. Ничего страшного, по идее, произойти не должно, но на всякий случай предупредил. Итак, перво-наперво вам нужно знать, какую максимальную развертку поддерживает ваша карта в данном разрешении и, что немаловажно, поддерживает ли такие же параметры ваш монитор. Далее, идете в *X:\Windows\System* и ищете программку под названием DxDiag. Это составная часть DirectX, предназначенная для его диагностики (то есть проверки работоспособности). Среди появившихся закладок открываем More Help («Если ничего не помогло» — для русских «Виндов») и там жмем кнопку Override («Перекрыть»). Здесь можно перекрыть частоту обновления для Direct Draw. Снимаем отметку с Default («По умолчанию») и выставляем нужное значение (например, 100 для 100 Hz). Все, можете больше не беспокоиться за состояние ваших глаз.

В: Подскажите, пожалуйста, какие-нибудь идеи для создания миссий для «Флешпоинта»

О: Вот с чем-чем, а с этим я помогать вам не буду. Создание миссии — это дело сугубо личное. Прежде всего — ваша мысль, а потом уже ее техническое воплощение. С последним я вам помогаю по мере сил, а вот мысли — они ваши. Научиться тыкать кнопки каждый может, а создать, используя свои знания, что-нибудь стоящее — увы и ах. Тут важно живое воображение и банальное чувства вкуса. Все. Остальное приложится. Главное — начать, а том идеи сами пойдут в голову.

В: Подскажите сайт по редактированию миссий, пожалуйста.

О: Тут нужно ориентироваться на то, что вам нужно — информация или ее понятность. Если первое, то вы можете пойти на очень хороший англоязычный ресурс Operation Flashpoint Editing Center (*www.concept-5.com/ofp/*), который продолжает славное дело Lusty Poah'a. Тут опубликованы материалы старого сайта, с дополнениями, а также регулярно появляются новые. Одним словом, рекомендую. Те, кому важны понятность и доступность информации, отправляются на ***http://flashpoint.xaos.ru***, где лежат русские переводы сайта Lusty. Но беда в том, что переводы там именно того, самого первого сайта, многое устарело и не предоставляет полной информации. К тому же у самого сайта бывают некоторые проблемы с доступностью. Другими словами, в доун иногда уходит. И все же из Рунета рекомендую именно этот сайт. Еще вы можете посетить ***www.flashpoint.ru*** — там очень хороший форум по редактированию, где вы всегда можете задать свои вопросы.

[В принципе, вы можете сделать любое условие сами, используя команды из прошлого номера.]

</p>
<hr>
<! — konec planu>
<! — ———————————————>
<! — sekce debriefingu —>
<! — ———————————————>
<hr>

<h2>Well done</h2>

<p>
The operation was successful, and the documents are ours.

[Здесь записывается де брифинг — то, что появляется в блокноте после выполнения или провала миссии. Может быть несколько вариантов миссии. В данном случае пример обозначается End2 — значит, этот текст появится, если игрок закончит миссию по второму варианту.]

</p>

<! — konec debriefingu —>
</body>
</html>

Теперь рассмотрим то, что не было затронуто в данном большом примере. Например, назначение основных (Primary) и побочных (Secondary) заданий. Можно назначить те задания, которые игрок должен выполнить обязательно, и те, за которые он просто получит дополнительные очки.

Пишется это так:

Primary/Secondary : Kill all snipers in the surrounding area

Также было не затронуто назначение очков за выполненное задание. Для этого используется команда addRating в поле activation. Пример: aP addRating 1000»; — aP получит 1000 очков.

С написанием брифингов разобрались, но теперь стоит вспомнить об обещании, данном еще в сентябрьском номере: о разборе последнего раздела редактора под названием Marker, который не был описан. Время настала.

Marker

Данный раздел редактора предназначен для нанесения специальных пометок на карту. Пометки используются как при просмотре карты (визуально видны), так и при составлении брифингов. Нажмите F6 и кликните два раза на нужном участке карты. Появится окно Insert Marker. Name — имя маркера. Имя используется для ссылки на маркер — например, в брифинге. Затем нужно задать тип маркера. Существует несколько типов маркеров, разберем их подробно.

Icon

Маркеры в виде иконки.

Objective — прицел, обычно обозначает одно из заданий.

Flag — флаг, просто флаг.

Dot — точка.

Destroy — прицел с двойной обводкой.

Start — кружок со стрелкой, направленной от круга; обычно так обозначают стартовую позицию.

End — кружок со стрелкой, направленной в круг. Так обычно обозначают место окончания миссии.

Warning — восклицательный знак — опасная зона.

Join — кружок с двумя стрелками, обозначает точку сбора.

Pick Up — кружок со стрелкой внутри, обозначает точку подбора.

Unknown — вопросительный знак — неизвестная зона.

Marker — крест. Нужно ли что-то отметить.

Arrow — стрелка. Используется для обозначения передвижений войск.

Empty — перечеркнутый круг.

Rectangle

Маркеры в виде квадрата. Поскольку квадрат — он и в Африке квадрат, то под видом маркера данного типа понимают заполнение квадрата.

Solid — полное заполнение.

Horizontal — горизонтальные полосы.

Vertical — вертикальные полосы.

Grid — сетка.

Forward diagonal — диагонали слева направо.

Backward diagonal — диагонали справа налево.

Grid diagonal — сетка из диагоналей.

Cross — кресты.

Ellipse

Эллипсы также различаются заполнением. Тут все понятно: заполнение обозначается цветом, которым оно будет сделано. Color — цвет маркера, Default — по умолчанию; Black — черный; Red — красный; Red Transparent — красный прозрачный, Green — зеленый; Green Transparent — зеленый прозрачный; Blue — синий, Yellow — желтый, White — белый.

Размеры маркера устанавливаются тремя параметрами.

Axis A — по горизонтали. Значение параметра означает, во сколько раз маркер будет больше стандартного. Например, если стоит цифра 5, то маркер будет в пять раз больше оригинального по горизонтали.

Axis B — то же самое, только по вертикали.

Angle — угол поворота маркера. Как у юнитов **Азимут**. Причем, как и юниты, маркеры можно вращать с помощью мышки, предварительно зажав Shift.

Text — текст, который пишется на карте рядом с маркером.

Все, теперь вы умеете наносить маркеры, но один недостаток во всем этом вы уже могли заметить. Какой? Подскажу ответ они статичны. Что, если на миссии вдруг что-то произойдет и игроку нужна дать команду отступить к определенной позиции? Ведь не показывать же маркер экстренной эвакуации на карте в начале миссии, когда в списке задач значится бравая атака, а вовсе не трусливый забег на несколько километров от превосходящих сил противника! На помощь в таких случаях приходят динамические изменения маркеров. Динамическое изменение маркера осуществляется командой **SetMarkerType** в поле **activation**:

синтаксис «имя маркера» **SetMarkerType «тип маркера»**.

Пример: Marker1» SetMarkerType «Destroy» — маркер Marker1 приобрел тип Destroy.

С помощью этой команды можно сделать появление нового маркера, о чем я и говорил выше. Для этого нужно создать пустой маркер (Empty), а затем изменить его на что-нибудь другое.

Также можно маркеры перемещать:

«Marker1» SetMarkerPos [3400,5500,4] — маркер Marker1 переместится в координаты 3400 по оси X и 5500 по оси Y. 4 — высота расположения, но для маркера она не имеет значения.

С маркерами и брифингами разобрались — флаг вам в руки.

Файл description.ext

В данном файле прописываются установки для всей структуры миссии. Данные установки прописываются только в случае, если они вам нужны. Можете вообще не создавать этот файл... Как и остальные, собственно..

Параметры загрузки

onLoadIntro=»Watch intro» — надпись, которая появляется перед Intro (при условии существования такового)

onLoadMission=»Central part of Malden, near the Russian airbase in Lolisse» — надпись во время загрузки миссии, обычно используется для обозначения места действия.

onLoadIntroTime = true — показывать полоску загрузки (**true**) или нет (**false**)

Параметры начисления очков

minScore=200 — минимальное количество, **avgScore=2500** — среднее; **maxScore=6000** — максимальное.

Параметры респавна

Используется преимущественно в мультиплеерных миссиях.

respawn=»BASE» — тип респавна (примечание: респавнятся только юниты с установкой **playable**)

NONE — респавн отсутствует; BIRD — игрок вселяется в птицу (по умолчанию); INSTANT — после смерти игрок появляется на том же месте; BASE — после смерти игрок появляется возле указанного маркера. Маркер должен быть формы эллипса (ellipse) и называться **Respawn_West** (НАТО), **Respawn_East** (СССР), **Respawn_Guer** (повстанцы) и **Respawn_Civi** (мирные жители), SIDE — игрок после смерти вселяется в любого из оставшихся в живых дружественных солдат, но только если им, живым, управляет компьютер; GROUP — игрок после смерти вселяется в любого из оставшихся в живых дружественных солдат в его отряде, но только если им, живым, управляет компьютер.

respawndelay=5 — задержка во времени между смертью и появлением в точке респавна.



Параметры отображения

debriefing = 1 — отображать (1) или нет (0) блокнот с дебрифингом после завершения миссии.

showWatch = 1 — присутствуют у игрока часы (1) или нет (0).

showCompass = 1 — присутствует у игрока компас (1) или нет (0).

showRadio = 1 — показывать радиосообщения (1) или нет (0).

showWarrant = 1 — показывать приказы старшего по подразделению (1) или нет (0).

showNotepad = 1 — показывать блокнот с заданием (брифингом) во время миссии (1) или нет (0).

showGPS = 1 — отображать GPS во время миссии (1) или нет (0).

showMap = 1 — отображать карту во время миссии (1) или нет (0).

Создание уникального юнита

class CfgIdentities — данный класс определяет уникальность юнита.

class Officer — имя данного класса обращается в mission.sqm к юниту Officer.

name = «My Soldier»; — назначенное имя юнита.

face = «Face33»; — номер текстуры лица

glasses = «none»; — есть ли на нем очки none — отсутствуют; spectacles — обычные очки; **sunglasses** — солнечные очки.

speaker = «Adam»; — голос юнита: Adam, Dan, George, Greg, John, Jonah, Marc, Patrick, Paul, Peter, Rich, Rob, Ted, Tom

pitch = 1.00; — тональность голоса **1.0** — стандартный; **<1.0 — ниже; >1.0 — выше**

Параметры времени

Только мультиплеер.

titleParam1 = «Time:»; — установка времени до завершения игры.

valuesParam1[] = {10000, 300, 600, 900, 1200, 1500, 1800, 2700, 3600, 7200}; — возможные значения в секундах.

defValueParam1 = 1800; — значение по умолчанию.

textsParam1[] = {«Unlimited», «5 min», «10 min», «15 min», «20 min», «25 min», «30 min», «45 min», «1 hour», «2 hours»}; — описание для каждого значения.

Параметры счета

Только мультиплеер.

titleParam2 = «Score to win:»; — установка очков для завершения игры.

valuesParam2[] = {10000, 5, 7, 10, 15, 20, 25, 30}; — возможные значения

defValueParam2 = 5; — значение по умолчанию.

textsParam2[] = {«Unlimited», 5, 7, 10, 15, 20, 25, 30}; — описание значений.

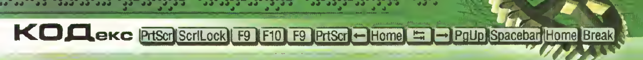
Параметры доступного оружия

Определяет доступность оружия перед миссией (закладка снаряжения в блокноте). Полный список оружия смотрите в предыдущем номере.

{class M16{count = 1; — количество (в штуках).

{class Magazines {count = 1; — то же самое с магазинами

Но описании этого крайне полезного файла можно закончить. Правда, одна тема в данном контексте не было затронута — собственные звуки и музыка. Все потому, что сия тема требует более внимательного рассмотрения. Мы бы с удовольствием поместили информацию в этот номер, но журнал не резиновый, приходится с этим мириться. Итак, в следующем номере ждите: **добавление звука и музыки, создание анимации и нанесение на карту недокументированных объектов**. На диске вы найдете описание всех команд (см. предыдущий номер) и миссию-пример по тему описания брифингов с исходниками. Для того чтобы посмотреть действие файлов с описанием брифинга, загрузите исходники в редактор и выберите **Export to single missions**, затем зайдите в **Single Player** и выберите соответствующую миссию. Жмите Play и смотрите. ■



Стандартные коды

Commandos 2: Men of Courage

Коды уровней для различных уровней сложности, вводятся в меню Single Player Game

Stage1: NORMAL — XHGDR, HARD — PLKUM, VERY HARD — PVTSL;

Stage2: NORMAL — WKUC4, HARD — JE5SH, VERY HARD — SKDJF;

Stage3 NORMAL — YSM51, HARD — DFY3B, VERY HARD — 3DYNG;

Stage4 NORMAL — B7D8F, HARD — K9D3H, VERY HARD — 9BG3S;

Stage5: NORMAL — 3GHSL, HARD — NMWQ9, VERY HARD — KJWJK;

Stage6: NORMAL — AZLM1, HARD — 16G3L,VERY HARD — E2J7H,

Stage7: NORMAL — JAHSG, HARD — WL3CZ, VERY HARD — ZX78Y;

Stage8 NORMAL — UN63A, HARD — LPQ6T, VERY HARD — TRIB4;

Stage9 NORMAL — VAZ2P, HARD — SRCM8, VERY HARD — TRD78;

Stage10: NORMAL — 9TT5W, HARD — PAEN8, VERY HARD — 1LPQD.

Gangsters 2: Vendetta

Если вместо имени гангстера «по умолчанию» (Joey Bane) ввести bangagong, ваш советник даст вам информацию обо всех других гангстерах. А если ввести 00, все ваши наемники будут иметь по пять звездочек умений

Madden NFL 2002

Для того чтобы сделать доступными все команды сразу, зайдите в меню в Settings/Secred Codes и введите слово GOLDENGOD. Получите возможность играть ож за 200 различных команд.

Red Faction

Во время игры нажмите клавишу «~» для вызова консоли, в которой вводите следующие коды:

vivalahelvig — God Mode (бессмертие);

bighugmug — все оружие и полный комплект амуниции;

heehoo — режим полета

Также можно переключаться между различными видами со стороны при помощи консольных команд camera1, camera2 и camera3.

Шестнадцатеричные коды

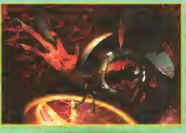
Здравствуйте, мои увожаемые любители геймхакинга. Я хочу начать данный раздел рубрики «Кодекс» с того, что вы увидите ниже и как это следует понимать. Первое: я буду прописывать адреса по тем или иным параметрам. Например, если параметр — «здоровье», то и указываться будет ссылка на адрес «здоровья», а не на то, как его изменять. Ведь то, как и насколько менять параметр, нужно его заморозивать или нет, ваше личное дело. Кроме того, это открывает простор для импровизации. Второе, я не буду говорить, какими программами лучше ломать игры, если адреса по тем или иным параметрам находятся многими более или менее известными программами, скажу только, что мне больше всего нравится ArtMoney. Выбор этот спровоцирован тем, что найденные адреса в данной утилите просто и быстро можно заменить на любое значение или даже заморозить и перевернуть без всякого лишнего напряжения, как бывает в MTC (если вы предпочитаете именно эту программу, то смотрите подробную инструкцию по MTC *на нашем компакте*). Кто заинтересовался — качать с *www.artmoney.ru* (мы же эту программу неоднократно выкладывали на компакте, ищите на пыльных полках старые номера, а сейчас на компакте только MTC, поскольку именно им пользуется подавляющее большинство наших читателей). Ликбез закончен, можно приступать к играм...

DroneZ

С этой игрушкой есть некоторые проблемы, так как фактические адреса параметров динамически меняются. Так что данные адреса могут иногда не работать.

00686CA0, 00686CA1, 00686CA2, 07D24A70, 07D24A71, 07D24A72 — энергия щита (изменять надо по всем адресам, желательно все заморозить для большей уверенности, так как по разным адресам прописаны разные значения).

07D24888, 07D24889, 07D2488A — броня (изменять по всем адресам).



M.A.D Mutually Assured Destruction

Как ни странно, такой «убогий» по графике проект вышел совсем недавно, но если есть желание развязать глобальную ядерную войну — эта игра для вас. Стройте ядерные пусковые установки и сровняйте врага с землей, а потом становитесь единым правителем Земли (или того, что от нее останется).

006A5434 — деньги.

006A5494 — урон (ставьте как можно больше и сделайте вашу мечту о глобальной ядерной войне реальностью, если, конечно, такая у вас есть).

The Mummy

0049FA04 — здоровье. 00C74F45 — шкала здоровья на экране.

В некоторых играх фактический адрес параметра и визуальное его отображение могут находиться в разных местах.

Тем не менее, дальнейшее развитие игрового процесса может зависеть как от первого параметра, так и от второго. Например, вы умираете, когда фактический индикатор здоровья опускается до нуля, а переход на другой сектор уровня зависит от визуального индикатора. Если последний равен нулю, игрушка может даже зависнуть.

0049FA22 — боеприпасы. 00C74B84 — индикатор боеприпасов на экране.

Игровые ресурсы

DroneZ

В этой игрушке все предельно просто и понятно: все текстуры и звуки, используемые в игре, лежат в открытом виде, бери — не хочу. Текстуры, соответственно, в папках <Каталог игры>\Common\modelz\tex, <каталог игры>\Intrface\modelz\tex и <каталог игры>\PlayerZ\modelz\tex

Соответственно, в Common лежат текстуры уровней, оружия и игрового интерфейса, в папке Intrface — текстуры меню, а в PlayerZ — текстуры игроков и управляемых компьютером моделей.

Звуки находятся в папках <Каталог игры>\Common\modelz\snd, <Каталог игры>\Intrface\modelz\snd, <каталог игры>\PlayerZ\modelz\snd

Где что лежит, можно понять, пользуясь вышеописанным примером с текстурами. Также посмотрите в папку UnitZ. Там в различных папках лежит еще одна подборка текстур и звуков. Большинство из текстур игры можно использовать для освежения игрушек типа Unreal, Quake, Counter-Strike. Они все выполнены в футуристическом кибернетическом стиле и, несмотря на некоторую свою примитивность и однообразность, способны создать контраст в вышеупомянутых играх.

M.A.D Mutually Assured Destruction

Ресурсы этой игрушки опять-таки лежат в открытом виде. Игровые иконки, картинки и текстуры надежно запрятаны в папки <Каталог игры>\resource и <каталог игры>\resource\icons

Звуки и музыка (как ни странно, в формате wav) находятся в папках <Каталог игры>\resource\music и <каталог игры>\resource\sound

После некоторых манипуляций над игровыми курсорами и звуками из всей этой птицефабри-



ки можно сделать неплохую темку для «Окошек», где, например, критическая ошибка будет сопровождаться звуком локального ядерного взрыва.

Magic And Mayhem: The Art Of Magic

С этой игрушкой опять-таки все просто. Все ресурсы — в открытых папках. Начнем по порядку.

<Каталог игры>\models — надеюсь, вы догадались? Тут лежат текстурки моделей, используемых в игре, но для еще большего упрощения задачи они классифицированы по объектам. В общем, вы и сами увидите.

<Каталог игры>\sounds — звуки. Причем тут же находятся и диалоги (в формате .mp3). Некоторые звуки, особенно озвучка некоторых заклинаний, вполне пристойно сделаны... поняли намек?

Red Faction

С первого взгляда бросается в глаза то, что в основной директории игры записаны большие по размеру файлы с расширением .vpp. Нетрудно догадаться, что в файлах с названиями audio.vpp и music.vpp лежит звуковое и музыкальное оформление игры. Вот только встает вопрос: как их оттуда вытащить? Стандартными архиваторами эти файлы не вскрываются, но есть программа, которая делает эту операцию просто и быстро. Оно называется GameAudioPlayer, и когда-то мы уже выкладывали ее ***на нашем компакте***. Утилита сконирует выбранные файлы или целые директории на наличие музыкальных записей. Причем форматов аудио она понимает очень много. Тут же вы можете прослушать их и сохранить выбранные в любом формате, в каком вы пожелаете.

Также в папке <Каталог игры>\data\movies лежат видеоролики в формате .bik

Survival: The Ultimate Challenge

Так даже неинтересно: еще одна игрушка, в которой все находится на виду. Текстуры в каталогах:

<Каталог игры>\data\panel — текстуры интерфейса в самой игре;

<Каталог игры>\data\textures — все остальное.

Звуки, среди которых встречаются очень неплохие мотивчики природы и голоса животных, расположены в папках:

<Каталог игры>\data\sounds — звуки природы с местной островной живностью;

<Каталог игры>\data\music — различные варианты звуков счастливой и несчастливой концовки.

АНТИКВАРИАТ

Alley cat

Для взлома этой игрушки нам понадобится ДОСовский дебаггер. Для тех, кто не знает, поясню: дебаггер — это аналог того же hex editor'а для ДОС. Замечательная программа в умелых руках, позволяющая быстро и просто подправить нужную программу или взломать игру. Изменяемые данные записываются строкой типа **е 235е 90 60 90 90**. Начальная буква «е» — сокращение с английского edit. Далее идет адрес (235е) и изменяемые данные (90 60 90 90). Как только необходимые данные изменены, используется команда «w», что означает write, запись сделанных вами изменений. Конец манипуляций знаменует команда «q», что, как можно догадаться, означает quit. Вот, собственно, и весь процесс.

Но вернемся к нашей игре. Сначала сделайте копию единственного файла — alley.com, теперь переименуйте его в cheater.cht. Для этого наберите в командной строке ren c:\...\alley.com cheater.cht. Теперь используйте дебаггер. Наберите в командной строке debug c:\...\cheater.cht.

После этого наберите в командной строке массив:

е 134е 90 90 90 90
е 2126 90 90 90 90
е 223е 90 90 90 90
w
q

После приведенных манипуляций переименуйте файл cheater.cht обратно вышеописанным способом — и получите бесконечные жизни для вашего пушистого десятипиксельного любимца

F-15

Используемый файл — основной exe'шник программы (f15.exe). Для внесения изменений используется либо обычный hex-редактор, либо программы MTC, ArtMoney и подобные им.

2906EE4F (90) — бесконечное горючее.
FF8FFA4F (90) — бесконечные ракеты.
FF060095 (90) — ваш самолет теперь не собьют.

Fire!

Опять используем ДОСовский дебаггер. Делаем копию игры. Теперь переименовываем файл fire.exe в cheater.cht, как было описано выше.

Для бессмертия в дебаггере (debug c:\...\cheater.cht) прописываем

е 30cb eb 8
w
q

Для бесконечной магии:

е 201а 90 90 90 90 90 90
w
q

Gene Wars

Используемый файл — ваша сохраненка. Используйте либо стандартный hex-редактор, либо программы типа MTC (я в этой игре использовал стандартный редактор, с программами как-то не получилось).

04BA (75 30) — и вы получаете 30000 букозоидов в местной валюте.

EASTER EGGS

Max Payne

Part I: The American Dream

Chapter 2: Live From The Crime Scene

В самом начале посмотрите вниз и направо, и вы увидите дыру в стене.

Туда надо кинуть гранату. После этого в целях миссии (F2) появится пункт I had declared war against rats. Дальше, после небольшой пробежки по затопленному туннелю и убиения пары гангстеров, поднимитесь по лестнице наверх. Там вы увидите много крыс. Постарайтесь быстро расстрелять вторую люстру справа от вас (та, которая не горит). Крысы разобьются на две команды и будут «мочить» друг друга из Desert Eagle'ов. Если ваша команда (та, которая останется рядом с вами) победит, то остаток присоединится к вам, если нет, то оставшиеся крысы откроют по вам безжалостный огонь. В центральном зале хранилища рядом с пультом открытия дверей наверху мигает сирена. Если ее расстрелять, Макс поблагодарит вас



Chapter 3: Playing It Bogart

За комнатой Rico Muerte (там, где ловушка с дробовиком) есть туалет. Напротив туалета — сломанная дверь.



Если ее разбить, то перед вами предстанет комната с окнами. За окнами есть карниз, ведущий направо, в другую комнату. В комнате лежит труп с вбитым в спину колом, а рядом надпись Buff (как в сериале Buffy: The Vampire Slayer). Тут же вы найдете то, чем можно подкрепить свое здоровье и пополнить арсенал.

Chapter 6: Fear That Gives Men Wings

В лифте в прачечной на потолке есть динамик, из которого доносится музыка. Разбейте его, и вы в очередной раз услышите, как Макс поблагодарит вас

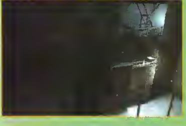
В комнате, где вы убили качка, выходящего из ванной, выпрыгните из окна. Тут поверните налево и разбейте одно из окон. В комнате вы увидите плакаты из грядущего Soldier Of Fortune 2, а также найдете кучу дробовиков

Chapter 7: Police Brutality

На баскетбольной площадке подойдите к решетке, преграждающей путь на улицу. Подождите немного — увидите проезжающий микроавтобус. Если в него выстрелить, будет отчетливо слышно, как его занесет. Выйдет водитель и будет в вас стрелять.

Когда Cognitti добежит до закрытой двери (там, где вы впоследствии сведете с ним счеты), повернитесь налево и пройдите до края крыши. Вы увидите спутниковую антенну, а также карниз на другом здании, на который и надо прыгнуть.

Теперь прыгайте вниз. За левой дверью будет плакат с надписью Dapefish Lives!, а также куча гранат и коктейлей Молотова. Поднявшись



по лестнице наверх, вы попадете прямо на крышу с Cognitti.

Chapter 8: Ragna Rock

Когда достигнете внутренней сцены, можете использовать барабаны и микрофон, а также встать на гитару, лежащую тут же.

Part II: A Cold Day In Hell

Chapter 5: Angel of Death

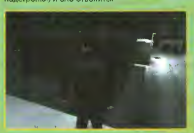
В одной из комнат вы увидите большое фортепиано. Используйте его, и Макс исполнит небольшую композицию, отдаленно напоминающую музыкальную тему игры.

Part IV: A Bit Closer To Heaven

Chapter 4: Backstabbing Bastard

В самом начале уровня можно залезть на крышу одной из построек, о точнее, той, которая находится рядом с въездом на стоянку. Забраться можно по стоящим рядом бочком и кондиционеру

Далее выстрелите в "чистую" часть стены надстройки, и оно отвалится



Внутри есть люк в полу. Встаньте на него — и упадете вниз. В этой комнате на одном из ящи-



ков стоит радио. Если его включить, вы услышите благодарности разработчиков игры. Тут же лежит снайперская винтовка и куча патронов к ней.

Chapter 5: In The Land Of The Blind

В маленькой комнате за комнатой Woten'a (там, где вы нашли планы здания корпорации Aesir) вы увидите картину, висящую на стене позади письменного стола.



Выстрелите в нее, и она упадет. За ней маленькая кнопка, при нажатии на которую диван напротив стола приподнимется и откроет секретный проход вниз. В комнате внизу стоит телевизор. Если его включить, вы увидите пародию на Star Trek с участием разработчиков игры (правда, скорее услышите, чем увидите). В соседней комнате в шкафу набор для садомазохизма (понимайте как хотите)

Секретная концовка

Активизируется при прохождении игры. Но если очень хочется, можно набрать в консоли maxpayne_gamemode\gm_sendendofgame messages() и наслаждаться.

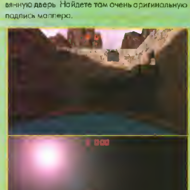
Чтобы активизировать консоль, надо в свойствах ярлыка в графе объект добавить —developer, например, C:\Games\Max Payne\MaxPayne.exe —developer

COUNTER-STRIKE — СЕКРЕТЫ В КАРТИНКАХ

Предлагаем вашему вниманию ГИГАНТСКУЮ, не побоимся этого слова, подборку пасхальных «яичек» для великой и неповторимой Контры. Внимайте! А когда закончите внимать, непременно загляните на компакт, где данный текст продублирован, плюс там — на CD — наличествуют дополнительные картинки с демонстрацией секретов, которые в журнале просто не поместились.

as_cowboy

«Залетите» спектротором за большую деревянную дверь. Найдете там очень оригинальную подпись маппера.



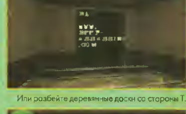
as_forest

Чтобы попасть в эту комнату (в которой вы увидите крыс в церквушке), «долетите» спектратором до последнего водопада, «влетите» внутрь — и с левой стороны вы увидите ее.

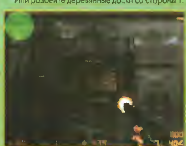


as_highrise

Разбейте окно за компьютерным столом (рядом с респовном CT) — попадете в коридор, который вас приведет к комнатке с подписью маппера.



Или разбейте деревянные доски со стороны Т.



as_oilrig

«Долетите» спектротором до башни и вертикально поднимитесь вверх, опустив прицел вниз.





as_swissbank

Если «залететь» спектротором за дартс, то можно увидеть фотографию странной женщины. ;)

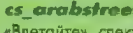


as_tundra

Надпись Zaphod=God вы можете обнаружить рядом с респавном Т, в темном углу за зданием, на правой стене



Еще один логотип Zophod'a (это маппер, который создал данную карту) находится в ящике, рядом с вертолетом.



cs_arabstreets

«Влетайте» спектратором за решетку напротив отрубленной головы, и слева будет подпись маппера





cs_beirut

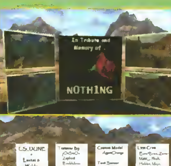
«Летите» спектротором от респавна СТ направо к большой двери, «влетайте» в стену чуть выше красно-белого козырька — и попадете в зал с подписью маппера.





cs_dune

«Летите» спектратором под землю рядом с навесным мостом. Там вы увидите всяческие благодарности маппера.



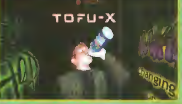
Рядом с респавном Т бегите в подвал. Используя кнопку «use» на двери туалета, можно услышать звуки всем известных Бивиса и Баттхеда, а если «залететь» спектротором за дверь, то увидите «очень занятого» террориста ;)



cs_estate

В комнате с бильярдом «влетайте» спектротором в стену напротив лестницы. Увидите очень оригинальную подпись маппера.





cs_india

«Влетайте» спекратором за дверь. Обнаружите подпись маппера.

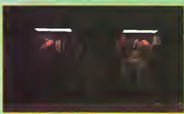




cs_italy

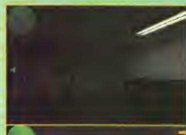
Данная картина находится в первой башне, которая показана на скриншоте.



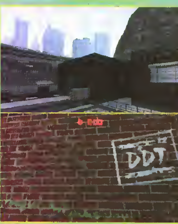


cs_office

Если расстрелять стену рядом с полками (недалеко от респавна T), то вы сможете увидеть картину с каким-то милым животным. .)



А если «полетать» спектратором со стороны скал, то можно увидеть лого группы ДДТ (а карту, кстати, делал русский маппер :)).



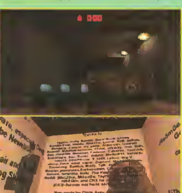
cs_siege

Если в подземном ходе внизу от респавна CT залететь спектратором в проход, который завален деревянными досками, можно увидеть благодарности маппера всем, кто помог в создании карты.



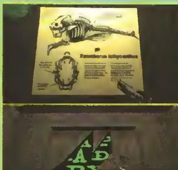
cs_thunder

На респавне CT в стенах слева от БТРа находится полная информация о создателях карты.



cs_valley

В большом доме на цокольном этаже расстреляйте большую картину, за ней находится подпись маппера.



de_aztec

Если «лететь» спектратором со стороны CT над навесным мостом, то слева в стенах можно найти благодарности создателя всем, кто помогал в создании карты.



de_dust

В стене недалеко от респавна CT находится картинка какой-то модной шоколадки.



de_dust2

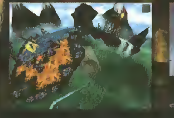
На респавне CT в одной из стен скрыта благодарность известному мапперу, в другой — запись об участниках-создателях карты.





ТАКТИКА СУДЬБЫ







Боги и герои скандинавского эпоса - в новой тактической игре от New Media Generation.
Викинги и тролли, божества и чудовища, населяющие мифические острова, вовлечены в вечную борьбу богов - Одина и Фенрира.
Три главных героя неожиданно оказываются в самом центре этой борьбы. Высшие силы определяют их жизненный путь.
Смогут ли воины разрушить замысел богов и изменить Судьбу?

- 12 уровней с различными миссиями, заданиями и сюжетными поворотами
- 2 уровня сложности
- До 60 минут игрового времени в каждом уровне
- Оригинальная боевая система: различные виды оружия, несколько типов атак, участие природных сил в битвах
- Яркий стильный дизайн игры
- Простой и удобный пользовательский интерфейс

Рекомендуемые системные требования:

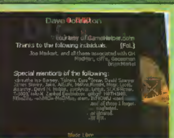
- Windows 98/2k
- процессор Pentium II
- 64-128 Мбайт ОЗУ
- DirectX 7
- Видеокарта с 3D акселератором
- Звуковая карта с поддержкой 3D звука

WWW.NMG.RU WWW.VKIDS.RU



TM

New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru



de_inferno

Недалеко от респавна CT за дверью спрятаны подпись маппера и обращение маппера к игрокам.





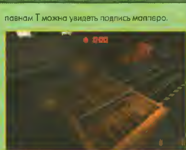
de_nuke

В стенах рядом с респовном Т можно найти эти две картинки. Первая — подпись маппера, вторая — его фотография.



de_prodigy

На крышке одного из ящиков рядом с респавном Т можно увидеть подпись маппера.



de_rats

За окном (в режиме спектратора) можно увидеть интересный глюк

de_rotterdam

Недалеко от закладки бомбы можно обнаружить подпись маппера и прочие благодарности.

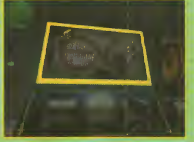




de_vegas

В зале с игровыми автоматами можно поиграть в JackPot.





de_vertigo

«Летите» спектратором за зеленую дверь рядом с респавном Т. Забавная кошечка, подпись и благодарности маппера ждут, когда вы на них посмотрите.






ALEGRIS
представляет новые игры для детей и взрослых
Властвуй над миром
Вархаммер
ЗАХОДИ, ПОИГРАЕМ!..
WARHAMMER
WARHAMMER 40,000
GOTHIC
MORDHEIM
полный ассортимент фирмы Games workshop можно приобрести в специализированных магазинах по адресу: метро Лубянка, ул. Мясницкая, д.20
тел. 928-3337
метро ВДНХ, ТК"Регион", пав. N88
адрес клуба: Москва, ул. Дубнинская, Д45, тел. 488-2055
а так же в продаже карточные игры: Magic the Gathering, Pokemon
и многие другие игры и аксессуары
Все новинки мира настольных игр в наших магазинах
000 "Алегрис" - официальный дистрибьютор фирмы "Game Workshop" (Англия) телефон: (095) 488-20-55

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

G.U.R.P.S.

Большая новость для любителей GURPS. Компания *Steve Jackson Games* анонсировала на январь 2002 г. нижеследующие издания.

GURPS Vehicles Expansion 1. Дополнение от *Дэвида Пульвера*. С его помощью вы сможете создать сверхскоростные подводные лодки, монстраобразные супертанки, элегантные космические корабли. Впрочем, в книге есть масса информации и для проектирования обычных машин, начиная с порусных кораблей и заканчивая экскаваторами.

GURPS Deadlands — Wanted: Undead or Alive. Новое приключение в новом мире. *Sean Bailey*, главный герой этой книги, попадает в подземелье к привидениям.

GURPS Traveller — Bounty Hunters. Для сеттинга *Traveller* выпускается первая из серии мини-книг: она освещает интересные для приключенцев профессии. Bounty Hunters дает шаблоны для создания персонажа и в деталях рассказывает о рисках и наградах, которые ожидают приключенца, охотящегося за преступниками с целью получения награды за их головы.

GURPS Horror, 3rd Ed. *Horror* всегда был одним из самых популярных сеттингов GURPS. Теперь в нем — три новых сюжета компаний и монстры, которые могут управлять игрокi!

Transhuman Space: Fifth Wave. Дополнение представляет собой обзор нашей планеты в конце 21 века. Человечество и его партнеры рассеялись по всему глубокому космосу, но Земля до сих пор остается центром человеческой вселенной. Пятая Волна — это комбинация нанотехнологий и искусственного интеллекта.

Heartbreakers. Редкое издание художественного альбома *Клайдо Калдуэлла*. В подарочную книгу вошли изображения прекрасных обитательниц миров фэнтези.

GURPS World War II. Книга станет основой для различных дополнений по Второй мировой войне. Появится в продаже в ноябре.

Dungeons & Dragons и система d20

Wizards of the Coast, из которой только что ушел один из создателей Третьей редакции, *Райан Дэнси*, не опускает руки и выпустит в ближайшие месяцы следующие мануалы: Enemies and Allies — дополнение к базовым книгам D&D — и Lords of Darkness — к сеттингу *Forgotten Realms*. Книги должны получиться интересными и полезными. В первую очередь — для ведущих, которые сталкивались с проблемой включения в сюжетную канву незнакомого героя, злодея или целой организации.



Wheel of Time RPG. Многострадальный продукт Wizards of the Coast. В базовые правила этого d20-совместимого продукта войдут описания рас, классов, географии, умений мира *Роберта Джордана*. Книга объемом в 320 страниц выйдет в этом месяце и будет стоить $39,95. Следующим продуктом линейки станет Prophecies of the Dragon.

Конверсия под Третью редакцию одного из самых любимых играющей общественностью сеттинга, Ravenloft, близка к завершению. Компания *Arthaus*, разработчик современной версии готического Мира Тьмы, подготовила сюрприз: коллекционное издание для настоящих любителей хоррора с черной обложкой, обтянутой кожезаменителем, с впечатанным в нее красным металлическим логотипом. Цена может не на шутку напугать: $59,95 (что на $30 дороже стандартной книги).

Green Ronin Publishing объявила о разработке нового продукта — монстрятника Armies of the Abyss. Он посвящен демонам и содержит описание пятидесяти представителей армии Тьмы. Появится книга в январе 2002 года по цене $14,95.

Fantasy Flight разрабатывает дополнение к d20 system — книгу Seafarer's Handbook, которая поможет создавать морские приключения. В ней будет информация для путешествий по океанской поверхности и под ней, выживания на необитаемых островах, типах кораблей, морские умения и престижные классы, заклинания, монстры и т.д. Этот же издатель в январе 2002 выпустит Spells & Spellcraft. Это сборник заклинаний, навыков, жреческих доменов, алхимических опытов и новых магических традиций, в котором будет 176 страниц.

Другие системы

Владелец лицензии на издание ролевой версии мира Warhammer, компания *Hogshead Publishing*, старается не обмануть надежды поклонников. Вот-вот должно выйти книга Realms of Sorcery, которая может быть признана самым большим долгостроем в ролевой индустрии. Она была анонсирована *Games Workshop* аж в 1986 году.

Компания *Grey Ghost Press* объявила о скором выходе «викторианской» ролевой игры Terra Incognita на основе бесплатной игровой механики FUDGE. Ее действие происходит на рубеже 19 и 20 веков. Ученые изучают самые сокровенные тайны планеты и природы с помощью необычных изобретений. Книга правил отправлена в печать и вскоре появится в продаже по цене $22,95. В данный момент разработчик ведет работу над двумя дополнениями: Mother Russia (название говорит само за себя) и Land of the Rainbow Serpent (в Австралии).

ПЕРВАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ RPG В РОССИИ

Rolemancer (www.rolemancer.ru)



В этом месяце выйдет из печати первая западная ролевая игра, переведенная на русский язык. Популярнейшая игровая система Ars Magica, руку к которой приложили такие известные разработчики, как *Wizards of the Coast*, *White Wolf Games* и *Atlas Games*, появится в продаже под названием «Искусство Волшебства». Адаптацию игры для отечественного рынка и ее издание осуществила российская компания *«Хобби-игры»*.

Действие игры разворачивается в средневековой Европе начала XIII в. во времена крестовых походов, расцвета рыцарства и зарождения инквизиции. Разработчики объединили реальную историю с мифологией, что позволила воинам сражаться с драконами, священникам — охотиться на ведьм, а могущественным магам — применять разнообразные заклинания.

Механика основана на т.н. *скилловой* системе и позволяет максимально приблизить игру к действительности. Изюминка — магия. За рубежом по праву считается, что Ars Magica располагает лучшей из существующих в RPG систем магии (в частности, здесь представлен универсальный *«конструктор»* заклинаний и волшебники не ограничены *маной* или *слотами* для запоминания заклинаний, как это сделано в большинстве игр). Чуть позже на русском появится дополнения к основным правилам и модули.

Официальный сайт «Искусства Волшебства»: *www.rolemancer.ru/iv*

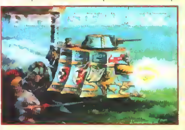
Официальный форум поддержки: *www.gameforums.ru/iv*.

НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Games Workshop: Warhammer

Война за Альбион завершена! *Силы Света* и *Truthsayers* одержали 56% из общего числа побед! Однако *Темные Эмиссары* потерпели лишь тактическое поражение, ибо победа в этой гонке досталась *Малекиту, Королю Ведьм,* и его *Темным Эльфам*! Имея 4258 выигранные схватки, Темные Эльфы даже обогнали фаворитов кампании — *Высокорожденных Эльфов*, выигравших 4225 боя. На некоторой дистанции от них пришла к финишу *Империя* с 2903 победами. Планки в 2000 побед удалось достичь также *Оркам/гоблинам* и *Вампирам*. Но самый большой сюрприз преподнесли *Гномы*: у них самый высокий процент побед из общего числа схваток: 57,1%. Сравниться с ними в мастерстве побеждать могли только *Лесные Эльфы*. Полный ход кампании будет описан в журнале **White Dwarf** №263. *Говорящие Правду, Темные Эмиссары* и *Болотные Твари* нас не покинут — они присоединятся к рядам *«Псов Войны»*.

В 6-й редакции **Warhammer Fantasy Battles** нет правил для *Парового Танка* — самого замечательного творения мастера *Леонардо да Мираджилиано*. Целый год осиротевшие фанаты Империи бомбили **GW** требованиями: «Верните танк!» *Алессио Каваторе*, отец-создатель Книги Империи, туманно намекал, что танк появится к Рождеству. Он говорил правду — танк действительно будет в октябре, как и новые правила к нему!



В октябре вышла новая банда для **Mordheim — Kislevite Warband**, т.е. ребята из псевдославянской части мира Fantasy Battles. Это крутые закаленные парни, опытный казак-капитан и боевой Мишка, который будет покруче крысоогра. В любом случае это здорово — воевать за соотечественников, пусть рядом и из Warhammer.



Lustria: Cities of Gold является адд-оном для **"Мордхайма"**. В отличие от оригинала, где жаркие бои и схватки происходят в руинах *Проклятого Города*, в Люстрии (Южной Америке Fantasy Battles) все по-другому: бои идут среди джунглей и существует свой отдельный набор рас-участников, от лиззардменов до Темных Эльфов — пиратов.

Другие системы

Новый модельный варгейм от *i-Kore Ltd.* называется **Celtos** *(см. иллюстрации)*. Предыдущий шедевр этой компании именовался **VOID**, и воевать приходилось в далеком будущем. Естественно, новая игра, над которой **i-Kore Ltd.**, к слову сказать, трудится уже полгода, разворачивается в фэнтези-вселенной. Там, где орки, нежить и голые тетки... простите, кельты. Качество миниатюр команды *i-Kore* и их сомнительный вид слишком красноречиво говорят о новой игре. Уж очень мало общего миниатюрки имеют со средневековой Ирландией. Скорее **Celtos** — это кондовое фэнтези, ибо Балор и фоморы здесь — орки! Модели изображают мускулистых варваров, воительниц и прочих.

Новость об игре **Fairy Meat** — веселом и немного жутком (а вы представьте себе домового, шинкующего фэйри ножами!) варгейме-квесте. Издана книга правил **Sugar and Vice** и новые миниатюрки *Lunar Guard Fairy* и *Beat Pixie*. Особенно красив *DarthFairy* — прямо Дарт Мол из «Звездных Войн»!

Компания *Foundry*, выпускающая миниатюры, порадовала нас новыми наборами. Во-первых, эта долгожданная *Империя Эльфов* — супернабор за $130. Во-вторых, замечательный **SWAT** и очаровательные панки-девушки (убийцы, естественно). Вся эта прелесть называется **Into the Streets**. Правда, насильникам и убийцам посвящен свой модельный ряд, который тоже на днях пополнился...



Lena Big Dumb



Ma Viscera Junior Cletus

WARHAMMER: LORD OF THE RINGS

Перед самой сдачей номера из компании **"АлегриС"**, осуществляющей распространение **Warhammer** на территории России, поступила информация о том, что ***27 октября*** состоится презентация нового набора **Lord of the Rings**, полностью и всецело базирующегося на снимающемся сейчас кинофильме с одной стороны и на **Warhammer: Fantasy Battles** — с другой. Точнее говоря, как вы знаете, фильм является трилогией, и первая его часть носит название **Fellowship of the Ring**. Аналогично зовется и набор. Причем — он первый из трех; в дальнейшем воспоследуют еще два. Для настольного **Fellowship of the Ring** созданы уникальные фигурки и начертаны собственные, чуть измененные правила.

Презентацию организует **"АлегриС"**, и, что немаловажно, на нее приедут представители **Games Workshop**, которые и ответственны за существование вселенной **Warhammer**. Все вопросы по поводу презентации — по телефону **488-20-55**.

MAGIC: THE GATHERING

Новости сентября-ноября

Сергей Шадов (shad2@chat.ru)

Магические баталии по **Magic: The Gathering** в сентябре разворачивались преимущественно в формате Invasion Block Constructed и за пределами нашей необъятной родины. Этому предшествовала масса отборочных турниров внутри страны. В первую загранкомандировку наши маги поехали в **Варшаву**, на одноименный **Гран-при**, где лучшие результаты показали Ярослав Кондратьев, Алекс Яценко и Александр Страхов. Выиграл этот Гран-при швед Rickard Osterberg.

Двадцатые числа сентября были целиком посвящены подготовке и проведению **пре-релиза Oddysey**, который, к слову сказать, на этот раз прошел вовремя. Интерес к нему был совсем немаленький, и не все игроки смогли участвовать. Так, в первый день проведения пре-релиза в московском клубе «Портал» участвовало 86 игроков, и это были не все, кто хотел принять участие.

Но одновременно с пре-релизом проходил **Гран-при Осло**, куда отправились всего два россиянина — Сергей Иванов и Алекс Яценко. Сыграли, увы, не слишком удачно.

Октябрь ожидается менее насыщенным в плане загранпоездок, так как большинство крупных турниров будет проходить далековато от России. Но надеемся, что кто-нибудь сможет выбраться и постоять за себя и за всех нас.

Вот какие **Гран-при нас ожидают в октябре**. GP Vienna 10/6-10/7, GP Cape Town 10/6-10/7, GP Shizuoka 10/13-10/14, GP Montreal 10/13-10/14, GP Brisbane 10/20-10/21.

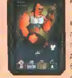
РУССКИЙ MAGIC: THE GATHERING?

Norman Desmond (normandesmond@yandex.ru)

"Итак, в Ваших руках — судьба одного из Магов Острова Волшебства. Возможно, в вашем отряде плечом к плечу будут сражаться и рыцарь-крестоносец, и космодесантник из далекого будущего нашей планеты, и грозный воин-сиу из прерий Дикого Запада..."

Это — фрагмент бэкграунда отечественной игры, которую можно охарактеризовать как "наш ответ Гарфилду". Игра называется **"Арена Магов"**, она выпущена в серии "Битвы Фэнтези" известной геленджикской фирмы **"Технолог"** (совместно с московским издательством **"Дрофа"**).



В "Технологе" до сих пор производили варгеймы с солдатиками (нечто вроде Warhammer+BattleTech русского разлива). Но на сей раз они создали карточную игру, в которой впервые на нашем игровом рынке реализован принцип коллекционности. Как обещают авторы, каждый новый набор будет выполнять одновременно функцию бустера: купив несколько, можно собрать свою колоду. При этом "Арена Магов" не является CCG в полном смысле этого слова. В ней используются-таки игровое поле, фишки и кубики.

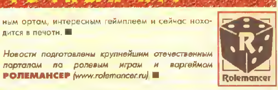
В "Арене Магов" два типа карт: бойцы (то бишь "существа") и артефакты (функционально это enchant creature из MTG). У каждого бойца четыре цифровых показателя: рукопашного боя, стрельбы (дальность и меткость), защиты от магии и живучести. У некоторых есть и магия (special ability, по-нашему). Аналог цвета маны — принадлежность бойцов: к войскам колдуна, легионам некроманта, гвардии чародея или к гильдии вольных стрелков.

НОВОСТИ КАРТОЧНЫХ ИГР

Выпущена юмористическая игра Battle Cattle, издатель — *Steve Jackson Games*. Оно представляет собой бой коров с коровами, одетыми в доспехи и вооруженными до зубов. Дети могут играть в нее, начиная с 10 лет. В набор входят простые правила и 110 карт, все это за $25.

Warhammer 40k теперь существует и в виде CCG. Выпускать это чудо будут *Sabertooth Games*. Игра отличается очень стильным артом, интересным геймплеем и сейчас находится в печати. ■

Новости подготовлены крупнейшим отечественным порталом по ролевым играм и варгеймам **РОЛЕМАНСЕР** *(www.rolemancer.ru)*. ■



Мы продолжаем публикацию книги Андрея Ленского "Ролевые игры живого действия", начатую в августовском номере. Перед вами — четвертая по счету публикация.

В оформлении статьи использованы предоставленные автором фотографии с реальных ролевых игр.

Редакция

Ролевые игры живого действия

Андрей Ленский (laene@dialup.ptt.ru)

Глава 1: Принципы отыгрыша

(продолжение)

Слово и мысль

Нам не дано предугадать,
Как слово наше отзовется...

Тютчев

Даже если ролевая игра у нас не относится к жанру настольно-словесному, разговоры составляют львиную долю игрового процесса. А потому и нуждаются они в наибольшем внимании.

Проблем, разумеется, две: о чем говорить и как говорить.

У нормального живого человека проблема «о чем бы мне поговорить?» встречается не так уж часто. Потому что мир, в котором он живет, предоставляет множество информации, множество событий, которые надо с кем-то обсудить.

Казалось бы, на игре с событиями ничуть не хуже. Даже в чем-то лучше, все-таки «обычный, ничем не примечательный рабочий день» там — редкость. Как правило, в игровом мире все время происходит нечто важное. Плюс к тому, «большая политика» куда ближе к персонажу, чем в обычной жизни. По идее, все должно быть хорошо.

Но это не так. Во-первых, в игровом мире, как правило, очень мало событий, приходящих из недавнего прошлого. Если вы звоните приятелю, с которым не общались пару недель, у вас, вероятно, окажутся новости недельной давности. А на игре таких новостей, считайте, нет. За исключением вводной длиною в полторы страницы, потенциал которой для разговоров исчерпывается в первые же полчаса игры.

С давним прошлым ситуация почти такая же. В лучшем случае его описывают полтора десятка легенд о великих воителях тысячелетней давности. Между прочим, именно поэтому на игре часто пропадает чувство времени: король, правивший триста лет назад, воспринимается чуть ли не современником.

(Безусловно, проблема нехватки игровой информации во многом относится к мастерам. И в свое время в соответствующем разделе мы об этом поговорим. Но и игрок не должен «ждать милости от мастеров».)

Если, как предлагалось в главе *«Создание персонажа» (см. предыдущие номера «Мании»)*, вы озаботились его предысторией с мелкими, бытовыми деталями — ваша жизнь упрощается. Но этого мало. Заранее можно — и нужно — обзавестись списком проблем, которые ваш герой обычно обсуждает с друзьями. Лучше, если они будут чуть поменьше масштабом, чем спасение мира! Можно обсудить проблемы родной страны на кровное болотце у польских рубежей, проблему повсеместных налогов на рыбаков или способы заточки мечей — что уж вашему alter ego ближе. У рыцаря наверняка найдутся территориальные или геральдические претензии — их запросто можно изобрести самому. У верующего человека (необязательно священника) — немало богословских вопросов, требующих решения. У чародея — вопросов научно-теоретических.

И темы эти надо заранее продумать так, чтобы у неподготовленного к ним собеседника были все возможности вступить в разговор. Для этого иногда стоит запастись иллюстрациями, картой болотца, схемами из фон Винклера...

Если у вас создалось впечатление, что эти разговоры не должны нести никакой смысловой нагрузки, — напрасно. Они ее нести не *обязаны*, но лучше, чтобы нагрузка там была. А потому пусть болотце имеет реальное отражение на карте полигона. Если вы заранее предупредите мастеров, возможно, оно даже окажется ценным...

Имейте в виду, что хорошие мастера реагируют на то, о чем беседуют игроки. И дополняют мир в соответствии с этим.

Очень улучшают картину доигровые разговоры с другими персонажами. Но если уж ведете такие беседы, старайтесь не раскрывать до игры ту *информацию*, что заложена в вашу вводную; лучше создавайте новую.

Как создавать новую информацию?

Что говорить, когда нечего говорить?

Театральный текст для обозначения шума толпы

Внимательно прочитайте книгу-первоисточник, наверняка, если это не третьеразрядный боевик, в ней есть достаточно сущностей, которые в игре не отражены. Ничто не мешает вашему герою о них побеседовать... Рассмотрите карту мира: но тех частях ее, что в игре не отражены, тоже что-то происходит!

Как-то давным-давно велась настольная игра по «Хроникам Амбера». Все игроки читали правила и твердо знали, что в этой игре есть, а чего нет и быть не может. Например, что никаких активных участников, кроме тринадцати принцев и принцесс амберских, в игре нет.

Что, однако же, не помешало Жерару вполне серьезно утверждать, что с решением некоего вопроса нужно подождать возвращения отца. В рамках правил игры — это все равно, как если бы шахматист предложил обсудить вопрос о ничьей после появления на доске третьего короля... Но через некоторое время все так втянулись в это обсуждение, что всерьез поверили в реальность подобного поворота событий!

Имейте в виду: для ролевой игры это — нормально. И причина тут отнюдь не в психических отклонениях игроков. Дело в другом. Сама основа притягательности ролевой игры — в том, что игрок *достраивает* внутри себя модельку мира, добавляя туда новые детали.

Поэтому не обкрадывайте себя, пользуйтесь этим механизмом на полную катушку. Вы только обогатите игру — себе и другим.

Вот еще пример. Несколько лет назад был сделан такой эксперимент: на игре добавили почтовую службу, которая могла отправлять письма даже в те края, которых на полигоне смоделировано не было. И время от времени оттуда приходили ответы.

Казалось бы, чепуха: какое нам дело до того, что происходит где-то там, на другом краю земли, раз уж повлиять на нас это что-то никак не может? Однако эффект оказался колоссальным. Мир сразу расширился, горизонты скрылись вдали. С тех пор этот метод используют все, кому не лень. И вам ничто не мешает пользоваться им. Обсуждаем же мы в жизни землетрясение на Тайване или футбольный матч в Аргентине, даром что в тех краях никогда не бывали и ни единого аргентинца живьем не видели...

И, что еще важнее, это информация нередко обретает смысл. В самом деле, почему бы вашему герою и не запросить сведения с другого края света? Может, они там располагают как раз необходимыми данными... И мастера, в свою очередь, обычно стараются воспользоваться возникшими на игре новыми сущностями, придать им реальность и весомость.

Добавляют игре интереса не только новые сведения, но и новые точки зрения. Версии случившегося, морально-этические оценки... Но здесь надо быть осторожным, чтобы не подменить своего героя — собой.

Одна из самых больших неприятностей — так называемая «неявная неигровуха»: персонаж вроде бы произносит правильные слова, но его точка зрения могла зародиться только у игрока, никак не у него самого! В особенности остерегайтесь бездумно пользоваться «новомодными ценностями», вроде идеи о том, что люди рождены свободными и равными. В 90% игровых миров это отнюдь не так! Те же проблемы — с ценностями мифологическими, они тоже запросто могут оказаться не на своем месте.





Вот самые типичные *«паразитные идеи»*:

* *Каждое существо стремится к свободе.* Ничего подобного: в средневековье (и подобных ему обществах) наличие места в социальной структуре — читай: несвобода и защищенность — куда ценнее свободы...

* *Презумпция невиновности и прочие нормы правосудия общеприняты.* Расскажите об этом Ивану Грозному.

* *Образование и просвещение противоположны религии.* Интересно, а кто, как не церковь, основывал университеты?

* *Люди и равные им существа определяются наличием разума.* А почему бы не души?

* *Люди рождаются равными.* Это где как... А уж если говорить о расах нелюдских, то и подавно...

* *Человек — сам кузнец своего счастья.* В эпоху Возрождения — вероятно. А чуть пораньше...



* *Врач и менестрель неприкосновенны.* Хотел бы я знать, откуда взялась эта чепуха про неприкосновенного менестреля? С врачом еще туда-сюда, и то...

* *Древняя династия всегда имеет право на престол.* Легитимность — понятие довольно скользкое. В большинстве миров и стран нужны веские причины, чтобы вдруг объявить «узурпатором» человека, достаточно давно сидящего на троне. И эти причины не имеют ничего общего с вопросом о том, имел ли он право на него садиться.

Имя им — легион... Игроки с неимоверной легкостью переносят понятия из мира в мир. Особенно «повезло» понятиям свободы и дороги; прямиком из туристской романтики они прыгнули в ролевые игры и заявляют о своем праве на самые разнообразные игровые миры. Кое-кто вполне искренне считает их абсолютными ценностями всех времен и народов...

Добавлю, что далеко не всякий персонаж владеет тем же методом рассуждений, которым пользуетесь вы. Логика современного физика-экспериментатора едва ли в полной мере переносима на мага, а логика психолога — на священника.

(Так, магу во многих игровых мирах неестественно проверять, «что будет, если заменить еловую ветку на сосновую». Для него еловая ветка не компонент заклинания — не смола и клетчатка, а символ чего-то там, имеющий определенное значение. Не забывайте, что ни логика, ни образ действия нынешнего экспериментатора большинству персонажей-магов не подойдут. Образ действия современных чародеев, впрочем, тоже...)

И еще: рассуждая, постарайтесь не переносить мнение о персонаже на игрока, а мнение об игроке — на персонаж. Мы уже говорили, что персонаж понятия не имеет, хорошо ли «отыгрывают» его знакомого. Исходите из этого...

Как говорить?

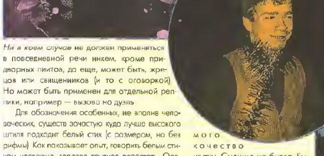
Вотще полагать, будто архаизмы в грамоте споспешествуют пониманию оной.

«Двадцать шесть правил написания статей»

Если вы хорошо готовили своего персонажа (*см. вторую главу*), то он у вас обзавелся любимыми выражениями, сравнениями, ругательствами и так далее. Без этого дальнейшее бессмысленно: ходовые высказывания должны «слетать с языка» без долгих размышлений.

Теперь поговорим о стиле вашей речи. Вариантов тут множество, и я очень надеюсь, что вы не попытаетесь взять один из готовых и оставить его как есть. Я испытываю немалое искушение привести вам набор возможностей, но не хочется плодить шаблоны. Лучше расскажу, как не надо использовать стили.

«Высокий штиль». Стиль изложения со множеством высокопарных слов, архаизмов и т.п.



Ни в коем случае не должен применяться в повседневной речи никем, кроме придворных пиитов, да еще, может быть, жрецов или священников (и то с оговоркой). Но может быть применен для отдельной реплики, например — вызова на дуэль.

Для обозначения особенных, не вполне человеческих, существ зачастую куда лучше высокого штиля подходит белый стих (с размером, но без рифмы). Как показывает опыт, говорить белым стихом несложно, гораздо труднее перестать. Особенно хороши трехсложные размеры, например — дактиль (ТАтатаТАтата...). Попробуйте сами...

Разновидностью «высокого штиля» можно счесть стиль с элементами церковно-славянского языка. Если их очень много, то речь немедленно приобретает «пресный, кислый и квасной запах». Если предельно допустимая концентрация не превышена — ничего страшного, но .. умоляю вас, дамы и господа, употребляйте эти красочные обороты правильно!

Для начала: «есмь» — это первое лицо, «еси» — второе. Помнится, в сетевой конференции кто-то выразился примерно так: «Лягушка есмь зверь бессловесный». И был очень удивлен, получив ответ: «Так ты лягушка еси?» Глагол «суть» — множественное число от «есть», а вовсе не «то же самое, но красивее». Ты еси, он есть, они суть.

Словоформы «старче», «отче», «Боже» и так далее — это звательный падеж, и уместны исключительно в обращениях, но никак не во фразах вроде «Отче Онуфрий обозревал окрестности».

О часто посещаемых граблях этого рода можно написать отдельную статью. Я же просто процитирую классику: «Дитя мое, никогда не произноси слово только за то, что они красивые и длинные!»

«Куртуазный стиль». Речь изобилует сложными оборотами, страдательными залогами, себя и собеседника именуют в третьем лице. «Я имел честь сообщить Вам, что. .» Превосходно — для придворного или персонажа рыцарского романа, но совершенно неуместно во всех остальных случаях. .

«Гопнический стиль». Как ни странно, множество игроков убеждено, что все те, кому по штату говорить высокопарно не положено — солдаты, орки, нищие, — могут и должны пользоваться языком современных гопников. Что тут можно сказать? Это глупость, конечно. Нынешний уличный жаргон, помимо всего прочего, однозначно указывает на 20-21 век. Особенно неразумно применять этот жаргон к солдатам: взгляд на их работу за последние полсотни лет несколько изменился. Лучше поискать на этот счет источники 17-19 веков, благо их немало.

И умоляю вас: никогда не используйте так называемый «новорусский» жаргон. Из него уже давно не удается сделать даже приемлемого качества шутку. Смешно не будет. Будет стыдно за говорящего.

«Восточные сладости». Самые простые вещи в этом стиле описываются многоступенчатыми конструкциями: «Когда же родник твоей мудрости окропит влагой познания ..» В чистом виде уместен только и исключительно в «1001 ночи»: жизнь слишком коротка, чтобы изъясняться так повседневно! Элементы этого стиля могут присутствовать, к примеру, в речи египетского паши; но если он будет говорить так все время, недолго ему оставаться пашой!

«Первобытно-анекдотный стиль». Самый навязчивый и паразитный из всех. Сплошь и рядом применяется для отыгрыша представителей «не очень цивилизованных» народов. Характерные признаки: «киношно-грузинский» или «анекдотно-чукотский» акцент, «слушай, да?», «однака», глаголы в неопределенной форме или повелительном наклонении, притяжательные местоимения вместо личных («моя про это не знать»)...

Не уместен он нигде и никогда. Во-первых, он, конечно же, не имеет ничего общего с реальной речью «примитивных народов». Гораздо лучше ее можно подчеркнуть использованием самых простейших словесных конструкций. Во-вторых, он жутко липуч, через несколько часов эта речь начинает пробиваться на половине полигона.

Не злоупотребляйте неправильной речью и акцентами. Пусть неправильность или акцент будут легкими, трудноуловимыми. Впечатление будет намного сильнее!

«Ученый стиль». Он только украшает игру, но в лексиконе ученого человека не должно быть современного канцеляризма. Кроме того, воздерживайтесь от деепричастий и отглагольных существительных: это элемент скорее современный. Меняйте привычный порядок слов, вставляйте побольше латыни и латинообразных слов (конечно, если игровой мир тому явно не противоречит).

«Далеко от больших городов обитают василиски, чудовища широко известные, однако заметить надобно, что оные существа напоминают большую шести— или восьминогую ящерицу размером побольше мула, а отнюдь не помесь жабы и петуха, как невеждами часто считается. Любят они медленно бродить по дорогам, головою покачивая. Когда же неосторожные, его диковинным видом привлекаемые, к нему приближаются, он взглядом своим поразительным в камень серый, крошащийся их обращает, причем со всеми их одеждами вместе. Превращенных же в камень оный василиск поедает безо всякого неудовольствия, но с аппетитом презряднейшим, и это удивительно.» (А. Синев, «Бестиариум Ансалона».)



«Функциональный стиль». Когда игрок берется за стиль, которым говорить не умеет, или просто не знает, как выразить в его рамках то или иное понятие, он быстро сбивается на простейшую речь, призванную кратко описать происходящее с минимумом стилистических красот. Неудивительно, что в целях ясности он немедленно переходит на игромеханические термины, то есть попросту осуществляет неигровое общение. То, что это зло, и так понятно. А чтобы избегать его, не беритесь за стиль, которым не владеете. Потренируйтесь сперва. Поговорите, скажем, с женой (матерью, мужем...) за обедом .. ■

Продолжение книги читайте в одном из двух ближайших номеров «Мании».

Сергей Шадов
shad23@chat.ru

Основы профессионализма в Magic: The Gathering

ODYSSEY

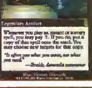
То, что нас ожидает

Конец сентября порадовал выходом нового карточного набора для Magic: The Gathering, называющегося Odyssey и открывающего новую трилогию сетов, иначе говоря — новый блок.

350 новых карт напоминают о том, что "Магия" бывает еще и многоцветной. После блока Invasion сет Odyssey кажется медленным и неуклюжим, но — только на первый взгляд. Набор производит положительное впечатление для констрактед колод, но для лимитед (Draft, Sealed deck) сильно перекошен в сторону зелено-красно-белых сочетаний. Нас ожидает множество интересных карт и две новые гейм-механики, **Flashback** и **Threshold**, ласково называемые "обратные вспышки" и "мусорные удержания".

Карты с **Flashback** можно играть из кладбища за специально указанную на них стоимость, после чего они изымаются из игры. Эта неожиданная и очень интересная механика. На картах с **Flashback** в левом верхнем углу есть симпатичная мулька надгробной плиты, — чтоб понятнее было.

Механика **Threshold** также связана с кладбищем. **Threshold** достигается, как только у вас на кладбище окажется семь или более карт. Примеры того, как изменяются свойства карт под действием **Threshold**, смотрите в этом обзоре.

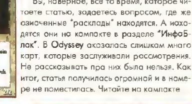


После входа в игру Odyssey блок **Mercadian Mosques** уйдет из Типа 2. Это означает, что мы прощаемся с Blastoderm и Rishadan Port, с ребелями и Dark Ritual. Все прежние колоды перестанут существовать. Аминь. Новый Тип 2 был бы похож на Invasion Black Constructed (турнирный формат, в котором использовались только карты блока Invasion, т.е. Invasion, Planeshift и Apocalypse), но "Одиссея" приносит новые технологии и новых героев. Вскоре мы узнаем их имена, и в следующих номерах журнала мы напишем о новых колодах.

Цель нынешней статьи — проанализировать наиболее ярких представителей набора. Но сразу предупреждаю, что пока что карты только начинают обретать места в колодах и вообще обыгрываться на турнирах, и как в итоге сложится их судьба, будет ясно позже. Автор — не предсказатель и провидческими способностями Нострадамуса не обладает. Перед вами — предварительные расклады.

Вы, наверное, все то время, которое читаете статью, задаетесь вопросом, где же означенные "расклады" находятся. А находятся они на компакте в разделе "ИнфоБлок". В **Odyssey** оказалось слишком много карт, которые заслуживали рассмотрения. Не рассказывать про них было нельзя. Как итог, статья получилась огромной и в номере не поместилась. Читайте на компакте





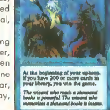
Рассмотрены следующие карты:

Белые. Aegis of Honor, Ancestral Tribute, Auramancer, Aven Cloudchaser, Balancing Act, Beloved Chaplain, Devoted Caretaker, Divine Sacrament, Pianna, Nomad Captain, Dogged Hunter, Earnest Fellowship, Embolden, Gallantry, Graceful Antelope, Karmic Justice, Kirtar's Wrath, Lieutenant Kirtar, Life Burst, Mystic Crusader, Nomad Decoy, Patrol Hound, Ray of Distortion, Sphere of Duty, Grace, Law, Reason и Truth, Testament of Faith

Синие. Abashan, Cephalid Emperor, Aether Burst, Battle of Wits, Careful Study, Concentrate, Divert, Extract, Fervent Denial, Rites of Refusal, Patron Wizard, Pedantic Learning, Peek, Predict, Think Tank, Persuasion, Psionic Gift, Repel, Shifty Doppelganger, Standstill, Words of Wisdom, Syncopate, Thought Devourer, Eater и Nibbler, Time Stretch, Traumatize, Upheaval.



Черные. Buried Alive, Cabal Patriarch, Decompose, Coffin Purge, Diabolic Tutor, Entomb, Filthy Cur, Rotting Giant, Ghastly Demise, Gravedigger, Gravestorm, Haunting Echoes, Innocent Blood, Mind Burst, Mortivore, Nefarious Lich, Overeager Apprentice, Repentant Vampire, Skeletal Scrying, Tainted Pact, Traveling Plague, Zombie Cannibal, Zombie Infestation, Zombify.



Красные. Anarchist, Firebolt, Blazing Salvo, Chainflinger, Chance Encounter, Demoralize, Dwarven Grunt, Dwarven Recruiter, Flame Burst, Pardic Firecat, Mine Layer, Molten Influence, Obstinate Familiar, Recoup, Savage Firecat, Seize the Day, Spark Mage.

Зеленые. Ground Seal, Bearscape, Gorilla Titan, Beast Attack, Call of the Herd, Cartographer, Chatter of the Squirrel, Diligent Farmhand, Muscle Burst, Primal Frenzy, Druid Lyrist, Druid's Call, Holistic Wisdom, Ivy Elemental, Krosan Beast, Moment's Peace, New Frontiers, Nimble Mongoose, Nut Collector, Overrun, Rites of Spring, Roar of the Wurm, Wild Mongrel, Simplify, Spellbane Centaur, Squirrel Nest, Still Life, Stone-Tongue Basilisk, Terravore, Werebear, Zoologist.



Многоцветные. Iridescent Angel, Mystic Enforcer, Shadowmage Infiltrator, Vampiric Dragon, Catalyst Stone, Darkwater Egg, Mirari, Sandstone Deadfall, Steamclaw, Abandoned Outpost, Barbarian Ring, Crystal Quarry.

Для Land Destruction: Demolish, Earth Rift, Lava Blister, Pardic Miner, Tremble, Epicenter, Price of Glory, Steam Vines.

Плюс рассмотрению подверглись, конечно же, хоть что-то представляющие собой **земли** и некоторые другие карты. Там же, то бишь на компакте, содержится **спойлер Invasion**, т.е. — тексты всех карт данного сета. Читайте! ■



Николай Пегасов
pegasoff@rolemancer.com

...Животные делятся на: 1) принадлежащих императору; 2) набальзамированных; 3) прирученных; 4) сосунков; 5) сирен; 6) сказочных; 7) отдельных собак; 8) включенных в эту классификацию; 9) бегающих как сумасшедшие; 10) бесчисленных; 11) нарисованных тончайшей кистью из верблюжьей шерсти; 12) прочих; 13) разбивших цветочную вазу; 14) похожих издали на мух.

Х. Л. Борхес, «Книга вымышленных существ»









Предыдущая статья познакомила вас с системой магии Третьей редакции **D&D**. Нынешняя, *заключительная* статья серии, посвящено главным противникам героев — чудовищам, уничтожение которых приносит драгоценную «экспу».

Монстры под одну гребенку

Всеобщая систематизация, характерная для Третьей редакции, наложила отпечаток также на столь хаотичное и пестрое сборище, как традиционный набор монстров D&D. Как мы помним, Вторая редакция не стремилась к тому, чтобы унифицировать все свойства возможных оппонентов персонажей. Поэтому зачастую похожие возможности работали по-разному или было не до конца ясно, как именно то или иное преимущество чудища должно функционировать в бою.

Теперь *Monster Manual* (а также другие издания, описывающие существ *Manual of the Planes, Psionics Handbook, Monsters of Faerun*) приятно открывать даже самому предвзятому педанту, потому что разработчики заставили каждое чудовище заполнить стандартную анкету, согласно пунктом которой монстрам выдали типовые паспорта. В заголовке *паспорта* указывается *тип* существа, который представляет группу свойств, обязательных для любого существа данного типа. Всего существует 17 типов существ, а также еще несколько подтипов.

Например, все элементали (elementals) выделены в единый тип, у которого есть четыре подтипа, соответствующих четырем стихиям. Элеметали обладают едиными общими свойствами: неуязвимостью для ядов, невосприимчивостью к параллизации и критическим поражениям и т.д. Для каждого типа существ перечислено своя группа свойств. Если в заголовке описания монстра стоит «элементаль», то он обладает всеми преимуществами и слабостями элементалей.

На группы разбили абсолютно всех существ, и теперь, даже создавая новую зверюгу, придется приписать ее к одному из имеющихся типов (впрочем, 17 разновидностей удовлетворят любую фантазию, так что проблем нет). Люди, орки и лизардмены относятся к *гуманоидам*, медузы и минотавры — к *монстрообразным гуманоидам*, пикси и сатиры — к *феям* (я раньше думал, что феи бывают только женского пола, а сатиры — только мужского), а огры — вообще к *великанам*. Короче говоря, классификация примерно соответствует борхесовской, вынесенной в эпиграф к статье.

Если сомневаетесь, к какому типу отнести новое чудовище, смело приписывайте его к группе *aberration*, которая объединяет самых жутких D&D-шных монстров, включая драйдера, иллитида и бехолдера. Очень важным показателем в бою является размер существа, который ставится перед его типом (например: *большая нежить*), т.к. от него напрямую зависит расстояние, на котором тварь может наносить удары по противнику (reach). У большинства монстров категории large, к примеру, он составляет 10 футов, что в 2 раза превышает тот же показатель у человека с мечом. Персонажам сложнее срожаться с подобными чудовищами, т.к. перемещения вокруг них чаще провоцируют свободные атаки (AoO; см. о них в статье об особенностях боя).

Все существа теперь, как и герои, наделены характеристиками (*Str, Dex, Con* и т.д.), умениями и навыками, которые указаны в их описании. В общем, монстры теперь описываются тем же набором параметров, что и персонажи, и это позволило подчинить все способности существ единым правилом Третьей редакции, в т.ч. и правилам боя.

Монстры индивидуальной планировки

Помимо общих черт, свойственных одному типу, каждая тварь обладает некоторым набором индивидуальных свойств. Это могут быть как распространенные свойства, характерные для ряда существ (например, способность видеть в темноте или преследовать противника по запаху), так и совершенно оригинальные возможности. Все свойства существ делятся на три вида: экстраординарные, сверхъестественные и чары (spell-like).

Экстраординарные свойства никак не связаны с магией. Это внутренние особенности организма существа — например, способность гаргулии притворяться статуей или ядоносные железы у многих тварей. Чары используются точно так же, как и заклинания, то есть, по сути, монстры их кастуют, и им можно помешать активизировать чару, как и можно помешать магу кастовать заклинание. Против чар могут использоваться контрзаклинания и *dispel*, кроме того, они не функционируют в зоне, где подавлена магия. Сверхъестественные способности — это проявление магической природы существ. Их нельзя прервать магией, они не имеют заклинаний-аналогов, но, подобно чарам, они не рабо-

тают там, где блокируется магия. Дыхание дракона хорошо иллюстрирует сверхъестественную способность.

Распространенными и довольно сильными особенностями защиты являются сопротивление и иммунитет. Во Второй редакции оба варианта были представлены только иммунитетом: возможностью полностью игнорировать повреждения определенного типа (огонь, яды) или отдельные заклинания (очарование, парализация). Сопротивление дает не полную неуязвимость, а возможность уменьшать каждый роунд повреждения определенного типа на указанное количество «хитов». Например, cold resistance 20 у вампиров означает, что каждый роунд вампир может не обращать внимания на первые 20 пунктов повреждения холодом.

Другим проявлением сопротивления можно считать сокращение ущерба (damage reduction). Как мы помним, во Второй редакции многих тварей нельзя было ранить немагическим оружием, особо крутые «бранились» лишь оружием +2 и т.д. Теперь этот показатель не является иммунитетом, и любое существо можно ранить простой палкой, лишь бы удалось преодолеть его *сокращение ущерба*, которое выражается двумя цифрами: количеством игнорируемых «хитов» повреждений и *«плюсовостью»* оружия. *Сокращение ущерба* 15/+2 означает, что тварь уменьшает повреждения от любого оружия на 15 «хитов», если это оружие не +2 или лучше.

Очень сильной стороной части нежити является *бестелесность* (incorporealness), которая намного выгоднее своего аналога из Второй редакции. Благодаря ей тени, духи смерти (wraiths) и прочие ночные мертвяки не только получили способность летать и проходить сквозь любую немагическую преграду, но еще и проникают сквозь доспехи, а заодно игнорируют ровно половину ударов, нанесенных по ним материальным оружием (в том числе магическим).

Одним из основных приятных свойств нового «монстрятника» является возможность усовершенствования любого обычного существа. Ему можно просто накинуть несколько «хитовых костей» сверху, что изменит количество «хитов», размер, атаку, AC, спасброски и умения, причем правило изменений не придется более изобретать самому. Разработчики все сделали за нас.

Игрок в шкуре чудовища и чудовище в шкуре заготовки

Есть игроки, которых хлебом не корми, только дай поиграть великаном, драконом или, на худой конец, кобольдом. Третья редакция пошла им навстречу, и теперь играть можно хоть кракеном, лишь бы DM разрешил да другие игроки не возмущались, что им приходится разгуливать в компании с каким-то мерзопакостным отродьем. *Dungeon Master's Guide* содержит подробную инструкцию о том, как сделать персонажа из любого монстра D&D. В этой инструкции написано, как вычислить расовые модификаторы к характеристикам при генерации персонажа, как складываются атака и спасброски и, главное, какого уровня будет итоговый персонаж. Так, к примеру, гнолльский паладин 2-го уровня приравнен человеческому паладину 4-го уровня, т.к. быть гноллом значит добавить к общему уровню персонажа 2. Такой персонаж на равных правах может быть включен в партию героев 4-го уровня. Сколько за кого добавить — указано в правилах; если нужного монстра не найдете, то пользуйтесь принципом аналогии. Главное захотели бехолдера-барда — сделали его, ибо правила позволяют (вот только чем этот бард будет перебирать струны мандолины?). А играющие по Второй редакции пусть рвут волосы и посыпают голову пеплом: правила по сотворению персонажа хоть из морского ежа наличествуют только в Третьей.

Еще одним потрясающим нововведением стали т.н. *заготовки* (templates), которые можно наложить на статистические выкладки любого существа, будь то монстр или персонаж. К *заготовкам* отнесены такие популярные создания D&D, как оборотни, вампиры, личи (lich), полудраконы и т.п. По существу, заготовка — это мутация организма в определенную сторону, связанная то ли с генотипом (кровь вампира, оборотня, дракона), то ли с мистическими ритуалами (превращение в лича). Таким образом, любое существо может стать вампиром или личом, будь то кролик, нимфа или гигантский скорпион. И такое существо получит все преимущества *заготовки*, например, очаровывающий взгляд вампира и все иммунитеты нежити. Подобные *заготовки* очень просто применить и к персонажам игрока, если игрок хочет пооригинальничать и попробовать себя в роли мага-лича, например. Правила для таких преобразований также имеются.



...Мертвых маленьких зверушек он с собою приносил

Монстр — это не всегда враг, хотя по компьютерным RPG этого не скажешь. Монстр вполне может быть и другом, если знать, как с ним наладить контакт. У персонажей Третьей редакции есть масса возможностей подружиться с каким-нибудь существом и сделать его преданным сторонником (обычных домашних животных, вроде крупного рогатого скота и непарнокопытных, в расчет не принимаем).

Друиды и рейнджеры могут кастовать заклинание *animal friendship*, позволяющее «одружелюбить» любое немагическое животное, и оно будет постоянно следовать за кастером, куда бы он ни направлялся. Можно водить за собой и целые стада (стаи) всевозможного зверья (птиц), если суммарное количество их «хитовых костей» не превышает число уровней кастера.

Подобную возможность обеспечивает и навык *leadership*.

Паладин и некоторые престиж-классы обладают возможностью призывать какое-либо существо, которое будет им служить ездовым животным. Пресловутая «лошадь паладина» наличествовала и во Второй редакции, но была практически бесполезна, так как герою 10-го уровня кобыла с 20 «хитами» оказывалась, мягко говоря, не нужна. Теперь же лошадь растет в опыте параллельно с хозяином и даже приобретает такие несвойственные ей черты, как устойчивость к магии, способность управлять другими лошадьми и т.п. «Хитов» у нее тоже достаточно, что делает ее (или любое другое животное, на котором сойдутся игрок и DM) весьма полезным дополнением к паладинскому искусству воевать.

Ну а маленькие зверушки — это, как вы уже догадались, питомцы магов (familiars), причем у каких-нибудь некромантов они вполне могут быть

мертвыми. В Третьей редокции питамец стол зометным предметом (ну до, предметом, кто ж его будет отыгрывоть?) в орсенале могов и колдунов. Во-первых, они ноделяют хозяев какими-либо способностями (зрением в темноте, бонусоми к хороктеристиком и пр.), во-вторых, сами неплохо защищены от внешнего воздействия (т.е. питомцы стали живучими, чего было трудно добиться во Второй редакции). В кочестве питомцев можно использовать как обыкновенных кошек и лягушек, так и экзотических могических существ вроде импов.

«...Какой у них CR?» — подумала экспа

Количество экспы, которое начисляется за убиение конкретного монстра, теперь не указывоется напрямую в его описании. Дела в том, что сложность этого героическоro поступка довольно обстрактно, т.к. портия 1-го уровня потротит но уничтожение орка горaздо больше сил, чем партия 10-го. Поэтому в описании монстра проставлен рейтинг сложности монстра (challenge roting, CR), и количество «экспы», которое получат герои, зависит от этого рейтинго и уровня портии героев для этого следует проконсультироваться с соответствующими тоблицоми.

Сомый высокий уровень CR в *Monster Manual* по-прежнему у торроски (сaмый «крутой» монстр Второй редокции), о токже у титано. Победить их в открытом бою — мечто любого мончкино.

Итого

Систематизация всей информации о чудовищах облегчило роботу мостеро. По сравнению с исчерпывающими описониями и ТТХ монстров Третьей редокции, монстры Второй скорее нопоминают изделие «сделай сам». Достаточно вспомнить, что во Второй редакции геймместеры не утруждали себя указанием спасбросков, хорoктеристик и «хитов» каждой твори из *Monstrous Manual*. Поэтому Третья сотворило прорыв токже и в этой области.

Таким образом, дискуссия о том, что лучше, Вторая редакция или Третья, проктически бесполезно: во всех статьях нашей серии вы могли видеть один и тот же итог — Wizards of the Coast при помощи многочисленных розроботчиков и тестеров сумели создоть лучшую на нaстоящий момент ролевую игру в жанре героического фэнтези.

Цикл статей по Третьей редакции Dungeons&Dragons на этом заканчивается. В следующих номерах мы обратимся к другим игровым вселенным. Тем не менее, продолжится помещение некоторых материалов по Второй и Третьей редакциям на компакт, продолжится отслеживание происходящего в наших внекомпьютерных новостях. И никто не исключал того, что в обозримом будущем, если появится к тому резон, мы вернемся к теме D&D на страницах "Мании". ■

Настольная РПГ. Компьютер — не требуется.
Из рекламного слогана настольной версии Diablo II

Chaos Lord
lord@rolemancer.com

ВЕЛИК И УЖАСЕН НАСТОЛЬНЫЙ ДЬЯБЛО!

Для тех, кому нодоело в тысячный роз убивать рогатого Властелина Ужаса на экроне монитора. **Для тех**, кто любит компьютерные игры, но не собирается довольствоваться только ими. **Для тех**, кто давно подумывает отправиться в настольное приключение, но никак не сообразит, с чего начать.

Но **не только** для них.

Еще — **для тех**, кто хочет вволю поманчкинствовать в настолках, но чтобы при этом не обвиняли в манчкинстве. Не обвинят — игра но этом построено. Это rogue-RPG в настольном воплощении.

Короче, специально для всех для нас компания **Wizards of the Coast** год нозод выпустила настольный **Diablo II**. Реализованный но основе **Dungeons&Drogons**, точнее — **d20**.

В основе своей настольный Diablo II является облегченной версией для начинающих. Это своего родо **"Введение в настольные ролевые игры"**.

Почему мы решили написать о нем именно сейчас? Хех — о почему бы и нет? Подобные вещи не стореют. А Diablo II временем, прошедшим с момента его выпуско в свет, доказал, что это действительно клоссное вещь, о которой можно говорить в отдельной статье.

Поговорим?

Эх, полным-полна моя коробочка!

В роли авторов настольного "Дьяблы" выступили опытнейшие ***Джефф Грубб*** и ***Билл Славичек*** (среди прочих зaслуг, авторы Третьей редокции D&D). Вообще говоря, Билл Словичек — великолепный гейм-дизайнер, и именно благодаря его работе мы получили возможность лицезреть систему d20, новый комбот по клеточком и положительный AC (о не отрицательный, как во Второй редакции). Кроме того, Славичек известен кок овтор модулей — как к системе d20, тoк и к родной и любимой Третьей редакции D&D. Как мы выясним позднее, нaстольный вориант "Дьяблы" тоже можно считать своего родо модулем к D&D.

В игровой комплект (содержимое коробки) входят

1. *Книга Правил* (32 строницы). Упрощенноя версия D&D (d20);
2. *Книга Ведущего* (Quest Book — 48 строниц). Сюжет модуля и уникальных квестов и локоций (7 штук);
3. 12 цветных двухсторонних (!) листов *с модульным конструктором подземелий* — 96 секций комнат и коридоров, из которых можно собрать любые варионты подземелий. На этих же листах напечатаны фишки-кружочки с героями и монстрами (на лицевой стороне они "живые", на оборотной — "мертвые");
4. 5 цветных *листов персонажей* (амазонка, варвар, паладин, некромант, волшебница),
5. Три листа, на которых даны *11 обычных и один уникальный монстр*. Приводятся описание, характеристики нескольких разновидностей одного типо монстров и изображения чудищ. Изображения эти, кстати говоря, более чем впечатляющие — кок бы ***rk.post*** рисовал.

Довесок. Есть еще *экрон ведущего* (зо которым он прячет результаты



бросков кубиков), *сводные таблицы для игры* и *полный набор кубиков* d4, d6, d8, d10, d12, d20 (если не знали, где купить, то заодно и разживетесь).

Для начинающих добавлю, что перечисленного достаточно для того, чтобы, прочитав правило (RTFM, как говарится), приступить к игре. Нужно минимум два-три человека, один из которых сделается ведущим. В идеале — ведущий и пятеро игроков. Больше, конечно, можно. Партия длится порядочное количество времени, да и оторваться не так просто, так что планируйте на выходные.

Далее я проясню некоторые базовые аспекты правил, ориентируясь на начинающих. Что, впрочем, не помешает и опытным игрокам составить себе четкое и полное представление об игре.

Наш Дьябло самых честных правил...

Правила очень краткие, но содержат всю необходимую информацию. В основном она касается правил боя. Понятное дело: настольная "Дьябла" относится к разряду "hack&slash"("руби и круши!"), чем и отличается от полноценной ролевой игры (там присутствует еще и общение между героями и NPC).

Любители компьютерного варианта будут удивлены такими возможностями, как "вышибить дверь", "взломать замок" или "заключить сделку". Элемент, свойственный не столько "Дьябле", сколько Baldur's Gate, Icewind Dale и иже с ними. Хороший элемент. Но самое раздолье — это, конечно, не двери вышибать, а мозги. Крушить вражьи черепа, проламываться через орды монстрюг, окучивать на пределе убиваемых суперзверюг, совершать периодические паломничества в деревню .. не мне вам рассказывать, сами все знаете. Играли.

Настольный "Дьябло" большей частью базирован на системе d20. Armor Class (AC) по-прежнему чем ниже, тем лучше. THAC0 — присутствует, но теперь это называется "to Hit Roll" — шанс попасть. Не натыривший еще никаких доспехов приключенец имеет AC, равный 10.

Чтобы, например, паладину попасть по башке монстру, имеющему AC, равный 3, нужно бросить d20. Шанс попасть у паладина равен 18, он выкинул на кубике 15. Считаем: 18-15=3. Паладин попал в цель! Механика простая.

Бой, как это принято, разбит на раунды. За каждый раунд можно совершить одна (!) действие: треснуть врага по башке дубиной, отскочить в сторону или выпить эликсир здоровья.

Герои "Дьяблы" в настольном варианте начинают безобразничать в подземельях, находясь на втором уровне развития (все как в компьютерном варианте). У нас по-прежнему есть хиты (очки жизни), равно как и мана. Однако дальше появляются отличия.

Геймплей построен так, что хиты и мана тают гораздо быстрее, чем на компе. И если персонаж погибает, то никаких Load Game уже не ждите — все, кранты. Друзья проронят скупую слезу над телом, быстро освободят его от полезных доспехов да оружия — и все! Можете идти курить, потом возвращаться и наблюдать, как идут дела у остальных. Именно поэтому я считаю настольную "Дьяблу" гораздо более напряженной, чем пресловутый режим "hardcore".

Встреча с самим Рогатым и Ужасным Дьябло нам не грозит — уровнем-с не вышли-с (максимальный уровень в игре — пятый). Зато нас ждет еще более знакомый и страшный монстр. Но об этом позднее.

"Быстрей уходите! Я бросаю молнию!! Уходите!!!"

Хмурые и молчаливые герои появляются в долине деревушки Вэйстрак, сжимая в *первичном слоте* свойственное себе классическое оружие (амазонка — копье, варвар — топор и т.д.). Есть и вторичный слот: скажем, амазонка может быстро сменить копье на лук, а некромант — посох на отравленный кинжал.

Герои спускаются в подземелье, по ходу дела зажигая факел (не кошки, в темноте видеть не обучены) и рассовывая по поясам колбачки с живительной жидкостью.

Сражаться предстоит по клеточкам. Причем, как и в компьютерном первоисточнике, самой удобной позицией часто является дверной проем.

Допустим, дверь заперта. Можно попытаться сделать *тест способностей*. У каждого персонажа — шесть знаменитых характеристик (сила, ловкость, выносливость, интеллект, мудрость и харизма). Следовательно, интеллектуал-некромант может попытаться определить, что это за дверь (ловушки бывают магические, знаете ли!), ловкая амазонка — попытаться взломать дверной замок, а могучий варвар — просто вышибить дверь ударом ноги. Чтобы пройти *тест способностей*, игрок должен внимательно выслушать, *как* ведущий описывает дверь, решить, *какую* способность его персонажа предстоит тестировать, а затем объявить свои действия!

Предположим, вы играете за варвара и решаете выбить дверь. Следует тест на силу (сила варвара равна 18, и он не сможет выломать дверь, если на d20 выкинет 19 или 20). Скажем, выпало 11. Дверь с грохотом вылетает из петель... А если бы тщедушный некромант с силой 12 вздумал повторить подвиг варвара, результат оказался бы плачевным.

Кроме того, и персонажи, и монстры обладают особой способностью: *saving throw* (*спасбросок*). Это — шанс, что молния из ловушки или огненная стрела не причинят вреда. В отличие от теста способностей, *спасбросок* надо выкинуть больше. Например, амазонка с saving throw, равным 17, увернется от молнии, только если выбросит на d20 числа, равные 18, 19, 20 (шанс увернуться — 15%). Так что если волшебнице вздумается кинуть молнию в тесный (3 клетки) коридор, где сражаются ее друзья, то и монстрам (за них бросает ведущий), и героям придется выполнять спасброски. Кому именно — решает ведущий.

Проблемы придумываем сами. Решаем — тоже

Настал черед замолвить слово о ведущем. Ведущий в настольной ролевке — это бог и компьютер в едином лице. Именно он описывает игрокам все, что происходит вокруг, двигает монстров, расставляет сундучки с сокровищами и сиплым голосом деревенского кузнеца безжалостно объявляет: "За такую кольчугу — четверть цены! Она вся ржавая и бок разорван!"

Однако авторы настольного Diablo II постарались максимально облегчить работу ведущего. Специальные таблицы подскажут, сколько и каких именно монстров размещать, какие сокровища найдут на их трупах герои, сколько опыта они получат и какие цены будут в деревенской кузне.

Самые интересные таблицы — "Таблица случайных встреч" с ненаглядными монстрами и "Генератор магических предметов". Последний смело можно назвать гениальным изобретением! Он состоит из нескольких таблиц, где находятся знаменитые "дьябловские" суффиксы и префиксы. Предположим, амазонка сразила Шамана Падших (Shaman DarkOnes).

Далее ведущий решает, что именно Шаман "оставит в подарок" (уровень амазонки — третий, на d20 выпало 11, смотрим — это будет некий топор). Сначала выбирается префикс; допустим, выпало 20, значит, будет специальный префикс! Еще один бросок — выпало 18, префикс — Ebony. Теперь решается, какой суффикс. Выпадает 10. Суффикс: slaying! ведущий с довольным видом объявляет: "Шаман сжимает в мертвой руке топор, наделенный магической силой!" Когда амазонка вернется в деревню



Монстры тоже родные: мелкие чертики-подшие, тусующиеся вокруг мерзких шаманов, скелетоны и зомби (гниющие трупы), любимые козлоногие и очаровашки демоницы-rogues. Дикобразы метко выстреливают свои шипы, кровавые ястребы налетают со всего маху, а призраки пролетают сквозь стены. Всю эту милую братию предстоит мелко нашинковать, ободрать как липку, отнести трофеи в деревню... все как в старые, добрые времена!

и опознает топор, это будет Ebony Hand Axe of Slaying (+3 к спасброскам, +3 к урону). Около миллиона разных магических шмоток можно сгенерировать по этим таблицам.

Главное, чем должен заниматься ведущий, это следить за сюжетом, поощрять игроков на командные действия и награждать за это дополнительным опытом. Ведущий может "подыграть" игрокам, если их жизни и мана подходят к концу, например, расставить на пути следования Святилища Жизни или Маны. В отличие от PC-версии, где в одиночку приходится шинковать орды нежити и демонов, в настольной версии "Дьяблы" необходимо слаженно работать командой (колюще-рубяще-артиллерийская стенка из амазонок, варваров и паладинов, из-за которой, как из-за укрытия, работают маги).

Только ведущий знает сюжет, точный состав уникальных квестовых комнат (в этих локациях количественный и качественный набор врагов и их местоорасположение заранее расписаны). И только ведущий знает, что ждет героев в конце их приключения.

12 человек на тесак Мясника

В отличие от обычной D&D, в настольном "Дьябло" характеристики всех пяти героев прописаны заранее — их нельзя генерировать или изменять. Тем самым каждому персонажу задается присущий именно ему стиль прохождения игры. Слабенькая, но умная волшебница вряд ли будет скакать впереди партии и вышибать двери. Зато ее (как и паладина) стоит запускать в деревенскую кузню для купли-продажи — харизма-то у этой парочки аж зашкаливает!

Таким образом, происходящее имеет уклон в сторону японских ролевок, где играют готовыми персонажами. Но не более чем уклон. И отыгрыш от этого не страдает. Наоборот, каждый выбирает героя по вкусу. И только от игрока зависит, будет ли его амазонка томно и не спеша расстреливать медлительных зомби стрелами издалека, или же, как Зена — Королева Воинов, примется носиться сломя голову, рассекая широким лезвием копья злокозненных чертиков-падших.

Магия здесь тоже дьябловская: амазонка шмаляет огненными стрелами, волшебница щеголяет в статическом поле, а варвар стращает монстров дикими воплями.

А в финале, "дослужившись" до 5-го уровня, экипировавшись в пластинчатые латы и сжимая волшебное оружие в руках, герои вступят на залитый кровью пол огромной комнаты — и перед ними блеснет знакомый Огромный Тесак Мясника.

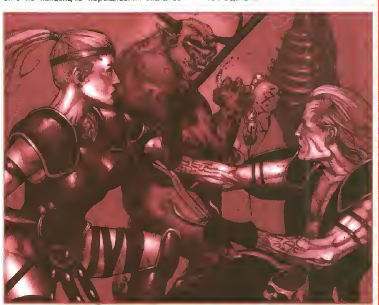
А дальше?

Единственный недостаток настольного "Дьябло II" — краткость и быстрота, с которой он проходится (за три-четыре дня, максимум — за неделю). Впрочем, никто не мешает пройти то же самое заново, тем более что лабиринты генерятся заново по шаблонам. Потом, при желании, можно проявить творческую смекалку и, расширив таблицы, продолжить игроть, повышая уровни и добавляя более крутых монстров, сделанных по образу и подобию имеющихся. Придется немного потрудиться, но игра при желании легко превращается в едва ли не бесконечную. На крайний случай, можно прекратить рост уровней, забить на концепцию наращивания экспы за убиенных монстров и, слегка додумав, где какие монстры будут располагаться, сделать какой-нибудь квестовый элемент: "проникнуть в сердце семиуровневого лабиринта Хаоса, сразить прислужников Тьмы, завладеть ценными артефактами и, выяснив из секретных книг, как ими пользоваться, с их помощью вернуть истинный облик принцу Королевства Эратии, который предстанет перед приключенцами в виде страшного монстра с высоченными характеристиками, которого, разумеется, нельзя убивать, а надо измотать, когда ослабнет — пленить, когда не сможет никуда рыпнуться — насильственно вылечить". Все зависит от фантазии играющих.

И есть еще один вариант продолжения. Как говорилось, настольный Diablo II построен на основе системы d20, на которой сделано, собственно, D&D, о которой в "Мании" прошел цикл статей (как раз заканчивается в этом номере). Если вы относитесь к разряду начинающих, то после Diablo II вам легко и просто будет освоить более навороченные правила Третьей редакцией D&D. Более того, после этого, поиграв в миру D&D, можно взять своих дьяблических героев, ухватить "Dungeon Master Play Book" от D&D, расставить новые ловушки, сгенерить новые подземелья, набрать монстров из "Monster Manual", и — добро пожаловать в Тристром, или в Закорум, или туда, где вам предпочтительнее устроить разборки.

Изначально Diablo II планировался компанией Wizards of the Coast как проходной продукт. Однако, как показала практика, проходным он не стал, так как оказался интересен многим. Как следствие — компания продолжает им заниматься. Они выпустили книгу "The Diablerie", где подробно рассматривается рост персонажей аж по самый 99 уровень и расписаны все Акты оригинальной игры Blizzard (только купить ее в России сложнее, чем сам Diablo II). Вероятно, и выход Diablo II: Lord of Destruction спровоцирует WoTC на выпуск очередной новой книжки.

Такие дела ■



Начиная с восьмого номера "Мании" мы начали рассказывать вам о Warhammer. В рамках двух номеров вам для изучения были представлены базовые правила Warhammer, данные во вполне достаточном объеме, чтобы вы легко могли разобраться во всем остальном и приступить к игре.

А нынешняя статья предназначена рассказать вам о материальной стороне дела. Написана в расчете на Warhammer: Fantasy Battles. Хотя, в принципе, это не столь критично и все сказанное с небольшими поправками применимо к любым игровым вселенным "Молота Войны".

МОЛОТ ВОЙНЫ

с чего начинается армия Warhammer: Fantasy Battles

С чего начать?

Самый главный и сложный вопрос, мучающий начинающего варгеймера. Хочется сразу всего, глаза разбегаются от обилия полков всевозможных рас и расцветок. Хочется вести в атаку орков, повелевать демонами, командовать армиями провинций Империи и сражаться бок о бок с гномами — и все это одновременно.

У многих опытных игроков в Warhammer собрано по три-четыре армии разных рас, но это дорогое удовольствие. Начинать надо с одной армии. Какой именно — выбирайте по вкусу. Каждая армия индивидуальна, она ведет сражение сообразно собственным тактическим принципам. Поначалу оценить это сложновато, так что — к чему душа лежит, за то беритесь.

Определить, к чему душа лежит, не так уж сложно. Каждая из 16 армий располагает своей Книгой. В Книгу входят лист, где изложены все боевые соединения и единицы; их характеристики и условная стоимость в очках; история и география с подробными комментариями, летоисчислением и жизнеописанием основных героев и лордов, цветные вклейки с фотографиями миниатюр и краткими рекомендациями по покраске и коллекционированию тематических армий.

«Свою» армию надо любить всем сердцем, иначе никакого терпения и выдержки не хватит, чтобы собирать и красить ее в течение трех-четырех лет. Я не оговорился. Warhammer — это жизнь. Настоящий варгеймер никуда не торопится и получает подлинное удовольствие, *не спеша* собирая нужные миниатюры. А красить наспех, по 20-30 штук солдатиков в день, категорически не советую, ибо это сродни пытке. Да и бестолково получится.

Изучив и проанализировав родную армию, нужно набросать на бумаге ее предварительный состав: какие полки составят костяк армии и кто ее в бой поведет. То есть кого из лордов или героев мы купим для начала, кто это будет — безымянный генерал или знаменитый персонаж (под последних очень часто приходится собирать специальные полки). Все вместе это должно стоить 500-1000 очков. Совсем неплохо для начинающей армии!

Поначалу не тратьтесь на особо дорогие фигурки. Приобретите какой-нибудь базовый набор, который позволит вам получше разобраться в правилах, осознать, что к чему и как.

Как начинать?

Общее число определенных персонажей и отрядов на конкретную сумму очков в 6-й редакции Warhammer жестко лимитировано *(см. «Игромания №9»)*. Это значит, что у нас будет один генерал, один маг (маг обязательно должен быть, чтобы развеивать вражеские заклинания!), два *основных* отряда и один-два *особых*. Персонажи и командные группы продаются в *блистерах* (белый металл), полки — в боксах (пластик), или их также придется собирать из блистеров. Вам кажется, что их немного? Да как бы не так. Это около пяти-шести десятков миниатюр.

Обойдется это удовольствие в 70-90 долларов плюс деньги на краски, и можете быть уверены: ближайшие три месяца вы будете заняты сборкой, шпаклевкой, грунтовкой и покраской миниатюр (мы уже рассказывали, как это делать). Не хотите красить, ибо лень? Да пожалуйста! Чего вас сейчас убеждать. Заняться покраской вам, скорее всего, захочется уже после первой партии. Интерес к этому, как показывает практика, дело наживное.

Параллельно с подготовкой полков займитесь игровым столом (самый простой — 2мХ1,5м), сделайте несколько холмов из пенопласта, лес из веточек и поролона и несколько зданий. Отлично смотрится ветряная мельница или разрушенная башня. Вспомните, как были продуманы ландшафты боев в компьютерном Dark Omen!

Теперь нужно начать воевать с друзьями, обкатывая свою армию. У любой расы есть свои достоинства и недостатки, их нужно постоянно учитывать, особенно если вы создаете тематическую армию (армию вампиров кровавых драконов, или жреческую армию Империи, или армию ночных гоблинов). Возможно, вам понадобятся стрелки и артиллерия. Или колесницы и конные отряды для таранного удара. *Легкая* кавалерия или *летуны* надежно прикрывают фланги армии. Может быть, появится возможность разориться на виверна (для орков) или дракона (для эльфов).

Увеличивая свою армию до 2000 очков, не забывайте про персонажей! Их было много в 5-й редакции, а в 6-й осталось всего по два на книгу Армии. Причем Games Workshop (создатель Warhammer) постоянно выкладывает на свой сайт старых героев и лордов, «переведенных на новый лад». А в разделе Wargames на сайте ***www.rolemancer.ru*** практически все они есть на русском языке (рубрика «Лорды и Герои»). Зайдите, почитайте.

С кем начинать?

Самый больной вопрос. Клубное движение в среде настольных игр только-только начинает у нас развиваться. Хотя... все не настолько пасмурно.

Первое: вы всегда можете объединить усилия с друзьями, создать общество единомышленников. Наиболее интересное в Warhammer — это длительные кампании, наподобие Dark Omen или только что завершившегося Альбиона. Возможно, в вашем городе уже есть такой кружок варгеймеров, просто вы о нем не знаете. Если нет — создавайте сами, ничто не мешает. Да и, опять же, вдвоем уже играть можно, а где двое — там вскорости и компания.

Второе: несколько таких кружков сообща могут устроить большой турнир. Так, например, в Новосибирске в следующем году пройдет ***«Айсхаммер»*** — первый крупный региональный турнир по Warhammer Fantasy Battles в России. Организаторы — клубы Красноярска, Новосибирска и Новокузнецка.

И последнее. Англичане, родоначальники и законодатели жанра wargames, очень часто называют все то, что объединяет турниры, состязания по покраске, клубы и общих друзей, — метким словечком «fun». Быть настоящим варгеймером — это значит постоянно общаться и получать от этого fun, то есть удовольствие. Руководствуйтесь этим. И не забывайте, что немалая часть этого самого «fun» берется не от выигранных битв, а от общения с друзьями и вообще с другими игроками.

Удачи на пути обретения себя в мире Warhammer! ■



Wallpaper-Штурм

Почувствуй себя богом?

Жюри конкурса "Wallpaper-Штурм" приветствует вас! Конкурс на лучшую обойну, объявленный нами в седьмом номере и тогда же стартовавший, завершился, и настала пора итожить подведение, в смысле — подводить итоги.

Всего в конкурсе приняло участие более 70 человек. Примерно так мы изначально и предполагали. Отлично, не может не радовать.

Но ящик wallpapers@igromania.ru, специально созданный для конкурса, поступило более семидесяти мегабайт файлов. Несколько человек прислали свои работы на дискетках, а некоторые — волоком притащили в редакцию, причем один — не мудрствуя лукаво, на винчестере. Ну правильно, чего мелочиться!

Принимаясь за подведение итогов, мы задумались над тем, в каких тонах его написать. Можно было в *радужных*: дескать, потрясающие обои, восторг неимоверный, от каждого тащились как удавы по стекловате, еле-еле выбрали, ведь призовых мест всего десять, а все такое кла-сс-ное-е!, что просто деваться некуда и от неизмеримого счастья повеситься на ближайшем дубе хочется. Можно было в *торжественно-официальных*: состоялся конкурс, условия такие-то и вот такие-то, победителями сделались такие-то и еще такие-то, а прочим не судьба, но не отчаивайтесь — не последний, о вообще все выложено на компакт, и, выпростав очи в соответствующую директорию, вы все там сами и увидите, а мы тем временем поздравляем, поздравляем, сердечно поздравляем победителей и жмем, жмем, что есть силы жмем их подуставшие в трудах воллпейперских творческие конечности. А еще можно было не страдать ерундой и написать, как оно есть *на самом деле*, называя вещи реальными именами, ничего не приукрашивая и не притушевывая.

Догадайтесь с пяти попыток, какой из трех названных вариантов мы предпочли.

Пятнадцать

Качество и интересность работ, поступивших на "Wallpaper-Штурм", варьировались по широчайшему диапазону. От ерунды до супер.

Были неразумительно-бестолковые и откровенно лажовые, вызывавшие недоумение по поводу того, зачем человек вообще прислал подобное на конкурс.

Были, мягко говоря, странноватые обои, которые язык не поворачивался назвать словом "wallpaper". Например, рисованные картинки "под детство" — эта, конечно, здорово, только не совсем понятно, какое они сюда имеют отношение.

Были откровенно потыренные из И-нета, чаще всего — минимально модифицированные. Наверно, предполагалось, что мы не догадаемся. Ну — как бы напрасно.

Были многочисленные вариации на тему Ларочки Крофт. Причем построенные на одних и тех же картинках. Женское тело — всегда здорово, особенно когда 97% компьютерных игроков — мужики. Но, во-первых, ее тело уже оскомину набило и в зобу комом стоит, а во-вторых, одного его для победы в конкурсе.. маловато. Свет клином на ней сошелся, что ли... Гляньте "Дриады" — 4-е место.

Были работы, качественные по исполнению, но слишком блеклые и не производящие особого впечатления. Умение пользоваться графическими программами и пакетами трехмерной графики, безусловно, заслуживает всяческой похвалы, но, опять же, само по себе победы на конкурсе обеспечить не может. Обойна должна быть интересной и гармоничной. Такой, чтобы ее хотелось повесить на десктоп. А трехмерную картинку или картинку с кучей эффектов, ничем другим не выделяющуюся, на свой десктоп мало кто повесит.

Были талантливые работы, авторы которых умели одно и не умели другое. Например, неумение строить композицию при наличии отличной техники исполнения и классных идей. Или отличные идеи при отсутствии всякой техники.

Отбирая сильнейшие работы, мы сразу же, без угрызений совести, без сомнений и без сомнительных угрызений отсеяли почти всех претендентов, оставив пятнадцать человек. Остальные, увы, ничего великого не продемонстрировали.

Те пятнадцать, которые были выбраны, просматривались долго. Сначала сократили претендентов до четырнадцати (отсеялось полит-некорректное ;-) раздолбайство Астарота), потом до двенадцати, потом — долго спорили, потом — долго курили, потом — долго курили и спорили. Потом пришел Главвред, сказал, что время поджимает, поджимает, поджимает, и надо быстрее, быстрее, быстрее .. покурили с Главвредом, с ним же и поспорили.. в итоге, когда курить уже стало невмоготу, родили..

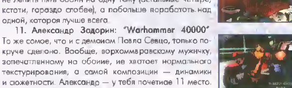
Называем пятерых, которые претендовали в числе пятнадцати, но, увы, в десятку не вошли. Перечисляем в том порядке, в котором работы отсеивались.

15. АСТАРОТ: "So, who is mr. Putin?" Прикольная идея, но паршивейшая реализация. Вообще говоря — одна из "цепляющих" работ, выделяющихся на общем фоне и способных претендовать даже на первое место. Если б человек хоть немного графическими пакетами владел..



14. Олег Белотелов aka Abandoned One: "Exploration". Симпатично. Можно даже сказать — фундаментально. И концептуально. Атмосферна. Но — ничего впечатляющего. Ну стол, ну глобус, ну кораблик по карте.

13. Павел Севец: "Daemon Rising". Красиво, да, однозначно, красиво... И цвета — ярррркие такие. А демон, какой демон, и взмывает, и взмывает, и прям-таки — конкретно так взмывает!.. Павел, умение обращаться с 3D Max — это круто. Но одно лишь умение обращаться с 3D Max победы не дает. А больше тут ничего нет. Ну — да, типа демон и все такое.



12. Алексей Водовозов: "Red Alert 2 — Soviets". Классная композиция, но слабовато по исполнению и компоновке элементов. Вероятно, автору надо было не лепить пять обоин на одну тему (остальные четыре, кстати, гораздо слабее), а побольше поработать над одной, которая лучше всего.

11. Александр Задорин: "Warhammer 40000". То же самое, что и с демоном Павла Севца, только покруче сделано. Вообще, вархаммеровскому мужичку, запечатленному на обоине, не хватает нормального текстурирования, а самой композиции — динамики и сюжетности. Александр — у тебя почетное 11 место. Этим можно гордиться.

Согласно условиям конкурса, изменять которые мы не станем, пятеро названных ничем не премируются.. кроме того, что теперь ваши имена знает вся читательская аудитория "Мании". Наши поздравления: вы одни из лучших.

Десять

Осталось **десять** человек. Десять работ, которые и будут прокомментированы нами далее. Десять работ, которые подвергнутся акту публичного вознагорождения буквально через несколько абзацев.

Итак — десять. Десять человек. Десять мест. Десять обоин.

10 место. Сергей Сафонов aka Mon<STAR>: "Mage".

От автора: "Так как мне близка тема RPG, то посылаю вам свой wallpaper, созданный по мотивам не одной конкретной игры, а в целом по общему впечатлению от всех мне знакомых игр. Если кому-то неясна содержание обоины, то поясняю: синекожая некромантка призывает скелета из груды лежащих костей. При создании wallpaper'а НЕ использовалось ни одного готового изображения. Модели дамы и костей отрендерены в Poser 4.0, background — в Bryce 4.0, и все это скомбинировано в Photoshop 6.0, также использовались plugin'ы к нему для создания молний и огня. Ко всему этому прилагаю screenshot процесса работы в Photoshop, чтобы вы могли оценить или зооценить (кому как) сей творческий процесс."



От жюри: Упомянутый скриншот на компакте, можете заценить. Кстати, он сам по себе под обои при желании покатит. Насчет "Mage". Недостатком работы является то, что сцена из-за отсутствия теней выглядит игрушечной, пылающий огонь — стандартнейший плагин фотошопа, а некромантка напоминает пластиковую куклу Барби. Преимущества: все остальное. Недурственно. Но имеет смысл научиться работать с тенями и поменьше юзать стандартные инструменты.

9 место. Александр Воганов: "Game Over".

От автора (полный текст письма): "Hello, Рисунок№3 от Ваганова Александра".

От жюри: Поменьше бы заимствований, цены не было. Оружие — выдрано из Gunman Chronicles, трехмерная сцена — откуда-то из И-нету раздобыта, изображение на лэптопе и дымок подрисованы. Получилось рулезно. Человек, умеющий так удачно комбинировать, достоин награды. Каковую и получит. Обойна со смыслом, который можно понимать в любых значениях: "Game Over", чего вы еще хотите! Когда говорит реальное оружие, игры заканчиваются. А вот что начинается — это тема для отдельного разговора.

8 место. Dan aka Professor_YO: "FIFA 2001".

От автора: без комментариев.

От жюри: Единственный чисто игровой воллбобер, сделанный по классическим канонам и вошедший в десятку. Прекрасная композиция, отличная реализация. Ничего великого, но очень и очень удачно.

7 место. DaT: "Медитация".

От автора: "Я начинающий 3D-художник (2 года 3D max'a r3), и подобные конкурсы — наилучший способ повысить свой уровень. Я люблю все красивое и люблю создавать красоту. Обнаружив в wallpaper'ах, выложенных вами на компакт, недостаток оных по Quake'у 3, я решил восполнить его. Все они сделаны в 3D max'a r3 с использованием моделей и скинов из Quake 3: Arena (с использованием скелетной анимации) и последующей обработкой в PSP 6.0."



От жюри: Автору удалось не только повысить свой уровень, но и заработать ценные призы, нами предоставляемые. "Медитация" нестандартна, атмосферна, наполнена смыслом и красива. Очень красиво реализована вода. Однако чего-то не хватает. Некой изюминки, некоего идейного содержания... трудно сказать того, что есть в воллпейпере, занявшем 6 место.

6 место. Дмитрий Илюшин: "Aliens Wallpaper".

От автора (дословно весь текст письма): "Hello! —————— С уважением, Илюшин Дмитрий."



От жюри: При очевидной простоте, "Чужие" обладают мощным психологическим воздействием. Вроде бы ешь смотреть, осознаешь, что как бы все элементарно, но оторваться не можешь. Запоминается. Впечатляет. Отлично смотрится на десктопе. Нам понравилось. —— С уважением, жюри.

5 место. Сергей aka Black Claw: "Самые лучшие аварии в Grand Prix 3".

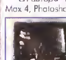
От автора: "Этот wollaper я сделал по просьбе одного из моих друзей — Diablo. Он очень любит Grand Prix 3. Все время, когда он шпилил в GP3, он делал скрины CRASH'ов. Я отобрал самые рульные и склепал обоинку для конкурса."



От жюри: Мы оценили. Действительно — кадры потрясающие. И скомпонованы пусть простенько, но со вкусом. Одна из немногих работ, на которой совершенно не к чему придраться, все ок. Сергей — в курсе, что бог велел делиться? Это к вопросу о призах и о товарище Диабле, который скрины снимал :).

4 место. BF: "Дриады".

От автора: "Предложенные обои выполнены с нуля с использованием 3DS Max 4, Photoshop 4 & 6 + Photoshop Plug-ins и предусматривают в своем дизайне вертикальное размещение иконок "ВыньДоса" по левую и правую стороны рабочего стола."



От жюри: Атмосферная работа, исполненная на высочайшем уровне. Одна из немногих, по поводу включения которой в десятку не было ни малейших сомнений. Однако "Дриадам" не хватает экспрессивности: слишком холодно и потусторонне. Возможно, белое обрамление было лишним. А так — супер.

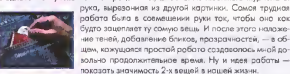
3 место. La1kr0dIZ[CORE], PC.Pervertz Team Member: "NFS5".

От автора (сокращение из nfo-шки): "Date of creation — 13.09.2001. Tools used — Photoshop 6.0. .Мой.самый.обалденный.скрин.из.NFS5..доработан..с..помощью..фотошопа.... ... ... MADE IN UKRAINE."

От жюри: Украина рулит. В прямом и переносном смысле. Когда смотришь, обоина как будто бы затягивает в себя... постепенно оказываешься в туннеле, потом — в кабине "Порше"... здорово. Остальная начка творений, присланная вашей компанией ака группой PC Pervertz, таким эффектом не обладает. Заслуживает уважения также выбор скрина. Казалось бы — ничего особенного. Ан нет, приглядишься — скрин-то действительно мощнецкий... итог — третье место.

2 место. Fr0st: "Первая необходимость".

От автора: "Работа несколько, наверное, необычная, и, если вы журнал не слишком консервативный, то не увидите проблем к участию работы в конкурсе. И еще, когда эту вещь увидел мой друг, он сказал, что это примитив, т.к. я всего лишь заменил упаковку, и все. Может быть, но первый взгляд так и кажется, но на самом деле мною проделано большая работа, т.к. данные обои сделаны мной из многих частей (как и первые обои): 1. фотка чьих-то джинсов с однотонной упаковкой контрацептиво:) 2. обложка любимого журнала 3. рука, вырезанная из другой картинки. Самая трудная работа была в совмещении руки так, чтобы она как будто зацепляет ту самую вещь. И после этого наложение теней, добавление бликов, прозрачностей, — в общем, кажущаяся простой работа создавалась мной довольно продолжительное время. Ну и идея работы — показать значимость 2-х вещей в нашей жизни.



ЗЗЫ: Хотелось бы знать: годится ли эта работа, или цензура журнала по каким-либо причинам ее не допустит?"

От жюри: Цензура допустила. Более того — цензуре понравилось. Смеялись долго. Не побоюсь этого слова — ржали. Блестящая идея, воплощенная не то чтобы суперпрофессионально, но — более чем достойно. Единственная обоина из многих, на которых светился логотип "Мании" и которая была нами отобрана в десятку. Если когда-нибудь будем рекламироваться в кокомнибудь изданиии, возьмем, товарищ Fr0st, твою работу за основу :).

1 место. Орлов М.: "Black and White G-Man"

От автора: Текст отсутствует.

От жюри: Мы долго спорили, кто из претендентов достоин первого места... "Black and White G-Man" — сильнейшая из работ с идейной точки зрения, не имеющая недостатков и плюс ко всему сделанная с учетом размещения иконок по левой стороне, чем далеко не все обоины могут похвастаться. В Black and White мы выступаем в качестве бога, которому дозволено вершить человеческие судьбы... судьбы людишек, которые плодятся и размножаются, чтобы служить нам... а мы можем их своей любимой твари скормить, например... На этой обоине автор изобразил нас с вами. Игроков. Причем мы — это тот самый мерзкий тип из Half-Life, неубиваемый, близкий к божественности, олицетворяющий воплощенное зло. Получилась пощечина геймерству. И повод призадуматься. Никаких трехмерных моделей, никаких сверхноворотов в фотошопе, никаких световых эффектов и накрученных сцен... но при этом — гениально... Обоину можно было бы назвать **"Почувствуй себя богом"**, посмотри на себя со стороны и подумай о том, кто ты. Это больше, чем обоина, это философия. Заслуженное первое место.

Как и обещалось, авторы десяти обоин-победительниц получат ***по специальному компакт-диску "Мании", на котором располагаются воллпейперы из десятков известных хитовых игр.***

Это не все. Помните, **мы обещали**, что призовой фонд будет увеличен? Мы **держим свое обещание.**

Каждому из десяти победивших будет вручена ***лицензионная коробка с Fallout Tactics: Brotherhood of Steel.***

Плюс — каждому достанется по спецвыпуску ***"Геймпостера"***, в котором содержатся плакаты по полутора десяткам хитовых компьютерных игр (короче, те же обои, но настенные).

Но даже это еще не все.

Один

Товарищ Орлов М., с работой "Black and White G-Man" занявший первое место в конкурсе, будет премирован особо, в дополнение ко всему вышеперечисленному.

Небольшой, так сказать, сюрприз. Победитель конкурса "Wallpaper-Штурм" получает... сотовый телефон "Би+ GSM"! Да-да, один из тех самых, которые изображены на фотографиях. Какой именно? Тот, который будет предоставлен компанией "БиЛайн" на момент вручения приза.

Би+ GSM

Товарищу Орлову М. будет выдан сертификат, с которым он сможет приехать в офис "БиЛайна" и получить ценнейший приз. Редакция от всей души благодарит компанию "БиЛайн", предоставившую сотовый телефон на наш конкурс, и чествует победителя!

Компакт и о будущем

На **компакте** находится раздел "Штурм". В нем вы обнаружите подраздел "Wallpaper-Штурм". В нем будет две директории. В первой — обои, пришедшие на конкурс последними. Во второй — десять работ, занявших призовые места, и еще пять, о которых говорилось в начале.

Редакция напоминает, что конкурс был проведен по вашим просьбам. Вы захотели — мы сделали. В следующем номере ждите старта следующего глобального конкурса. Предложений, от вас пришедших, предостаточно. Так что — почему бы и нет!

Огромное спасибо всем участвовавшим!

Поздравляем победивших!!!

Автор текста: Геймер (gamer.sabaka.igromania.ru). Жюри: Геймер, J.B., Денис Давыдов и Madl Divoff. Призы предоставлены (а призовой компакт с обоинами — еще и изготовлен... точнее, будет — фиг мы к нему еще приступали :-) журналом "Игромания". Сотовый телефон "Би+ GSM" предоставлен компанией "БиЛайн".

Конкурс "Wallpaper-Штурм". Июль—Ноябрь 2001 года, "Мания".

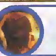
Конкурс по Counter-Strike

Конкурс по Counter-Strike заканчивается 15 октября, т.е. — вскорости после того, как этот номер "Мании" упылевет в типографию. На компакте — очередная серия присланных вами конкурсных карт. А в следующем номере — подведение итогов. Ждите!

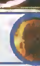
Условия конкурса читайте во всех предыдущих номерах... мы последние месяцы только тем и занимались, что их печатали, так что повторяться не станем ;).

Геймер&J.B.

Конкурс происходит в рамках серии "Основы профессионализма в Magic: The Gathering" при поддержке компании "Сargona"



ТЕСТ # 14 НЕДЕТСКИЕ ИГРЫ...



Как вы уже знаете, дорогие мои гейм-гуру, нам — 50. Интересная цифра, согласитесь. 50 — это половина от сотни. Сотня — это, знаете ли, рубеж. Сто — это когда можно оглянуться назад и стукнуть себя по лбу: е-мое, что ж я сделал-то?! А в 50 — еще рановато. Можно посмотреть назад и прикинуть, что было сделано, и задуматься над тем, что еще предстоит сделать.

Итак, с символичностью цифр мы разобрались. Пятьдесят и пятьдесят. Не больше и не меньше. Ровно. По этому поводу мы всей редакцией решили — игроманьяки мы или нет? Сделаем 50 вопросов для Теста. Пятьдесят — это так, чтоб циферки совпадали, символично вроде как. Жаль, конечно, что Тест — не номер 50, но такова наша жизнь, тут уж ничего не поделаешь.

Понятное дело, что перечислять во вступлении все пятьдесят игр я не буду. Вы сами возьмете и просмотрите каждый вопрос. Как говорилось в одной увлекательной телепередаче, "повторов не было".

P.S. Я себе не представляю Тест №65. Скорее всего он будет посвящен сотому номеру "Мании" — догадайтесь сами, сколько тогда будет вопросов...

Условия теста

Тест не похож на обычные конкурсы. К каждому вопросу прилагается по пять вариантов ответа (а не четыре, как было раньше). Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой *проверенной* информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Игра, которая ввела в широкую аудиторию понятие deathmatch. Игра, после которой Джон Ромеро и Ко проснулись знаменитыми. Игра, которая твердо занимает одну из первых строчек в любых хит-парадах всех времен. И ей же посвящен первый вопрос в нашем Тесте. Как зовется это произведение гениев из id?

А. Doom
Б. Commander Keen
В. Quake
Г. Wolfenstein 3D
Д. Catacomb Abyss

Вопрос второй

Какая игра, созданная нашим соотечественником, является САМОЙ известной в мире? Правильно — **Тетрис**. Кстати, "тетра" — это "четыре" на латыни. Почему именно "Тетрис"? Ответ: потому что каждая фигура в оригинальной версии игры состоит из четырех кубиков. И, безусловно, вам известно, как прозывается гений, придумавший сталь элементарную и вместе с тем потрясающую в своей играбельности концепцию.

А. Артемий Лебедев
Б. Алексей Пажитнов
В. Сергей Климов
Г. Денис Давыдов
Д. Евгений Касперский

Вопрос третий

Civilization. Еще в начале девяностых программисты различных НИИ ходили к друзьям с дискеткой, на которую была записана ОНА. *"Что это?"* — спрашивали друзья. *"Ци-и-ива..."* — мечтательно отвечали программисты и протягивали дискету: дескать, попробуй, не пожалеешь, полюбишь, подсядешь... Люди ночами не спали, они играли, писали рассказы и стихи. В курилке того же НИИ легко можно было услышать: *"Я вчера в столице пятерых на хлеба отправил, а трое новый танк за пару дней забабахали. Сегодня буду им монархию ставить"*. Согласитесь: стратегия Сида Мейера, сделанная им в стенах Microprose, была шедевром. Сейчас он трудится над третьей частью. И компания, в недрах которой он трудится, называется...

А. Конечно, Microprose!
Б. Microsoft. Все там будем
В. Moxis. Они обожают глобальные игры.
Г. New World Computing. Он хочет привнести в "Цивилизацию" дух Heroes
Д. Firaxis. Сам основал, сам там и работает.

Вопрос четвертый

Великий манчкинский rogue-ролевый **Diablo**. Почему манчкинский? Да потому, что суть игры сводилась к набору экспы, предметов, денег... в общем, прокачке до уровня, после которого Диабло покажется маленьким дитем. А уж что творилось в Интернете... Кстати, в какой сетевой системе можно поиграть в "Диабло", по поводу чего оная и открылась одновременно с выходом игры?

А. HEAT
Б. World Online Network
В. Battle.net
Г. Kali
Д. rpg.igromania.ru

Вопрос пятый

И еще один шедевр от разработчиков Diablo. Идейный (в плане жанра) последователь Warcraft. С очень похожим названием: **StarCraft**. Ну, вы прекрасно помните — терраны, зерги и протоссы. И стильная близзардовская фишка — герои. Например, там есть одна девушка, лейтенант по званию и терранка по происхождению. Испытала невероятные приключения — вплоть до превращения в полузерга. Как ее зовут?

А. Ропер
Б. Ангел
В. Кэрриган
Г. Моданна
Д. Такой в StarCraft нет.

Вопрос шестой

Избранный. Vault 13. Злобный Мастер и его супермутанты. **Fallout**. Будущее, роспятое на кресте атомной катастрофы. Постапокалиптические приключения. Нелинейная сюжетная линия. Бешеное количество заданий. И — та самая фраза, глубоко врезавшаяся в память тех, кто погружался в недра Fallout... Как оно звучало?

А. A post-nuclear role-playing game
Б. A post-nuclear strategy game
В. A post-nuclear simulator game
Г. A post-nuclear adventure game
Д. A post-nuclear fallout adventure

Вопрос седьмой

"Герои меча и магии". Она же Heroes of Might and Magic. Наверное, лучшая игра от New World Computing. Ну да, ведь Prisoner of Ice, Inherit the Earth, даже Might and Magic и иже с ними не настолько известны, как эта замечательная ролевая стратегия. А кто издавал официальную локализованную версию игры у нас в России?

А. 1С
Б. Новый Диск
В. СофтКлаб
Г. Nival Interactive
Д. Бука

Вопрос восьмой

Некоторые считают его "венцом дефматчевых технологий". Хотя это спорно. Некоторые считают его движок — Trinity — лучшим среди 3D движков современности. Но другие с ним не соглашаются. **Quake III Arena**. Культ жанра 3D Action. И не только в deathmatch — сингловый режим также был весьма и весьма неплох. Играли? Разумеется. Тогда назовите самого последнего и, как водится, трудно убиваемого босса.

А. Shub-Niggurath
Б. Polosatiy
В. Tank Jr.
Г. Xaero
Д. Horned Reaper

Вопрос девятый

Что это за система?.. Стоп! Не будем путать причину со следствием. Сначала вводная. А потом вопрос. Итак: **Baldur's Gate**. Создатели — Bioware. Издатель — Interplay. Жанр — RPG. Но, как известно, ролевые игры либо основываются на той или иной настольной системе, либо не основываются ни на чем, кроме фантазии компьютерно-игровых разработчиков. Например, Might and Magic не основан ни на чем, кроме себя самого, Fallout поначалу коренился в G.U.R.P.S., но позже с ним размежевался; Emperor of the Fading Suns основан на настольной системе по имени Fading Suns... а на чем основан, если основан, Baldur's Gate?

А. Warhammer
Б. ADnD
В. Pokemon
Г. Babylon 5
Д. На своей собственной системе

Вопрос десятый

Настало очередь обратиться к The Need for Speed, автосимулятору, ставшему куль-

товым благодаря тому, что разработчикам удалось нащупать золотую середину между аркадностью и соблюдением физических законов. Вопрос таков: какую марку автомобилей представляет пятая часть игры?

А. "Жигули"
Б. Toyota
В. Porsche
Г. Ford
Д. Rolls-Royce

Вопрос одиннадцатый

С именем Криса Робертса связан один из лучших космосимуляторов — **Wing Commander**. Причем, помимо много прочего, характерной чертой сериала были ролики, снятые с участием известных актеров. В дальнейшем Крис Робертс, чувствовавший в себе талант великого режиссера, ушел из Origin и снял одноименный кинофильм, который благополучно провалился в прокате, доказав, что игровые ролики и кинематограф — все-таки не одно и то же. Но речь не о том. В третьей части Wing Commander главную роль сыграл актер, снявшийся также в трех эпизодах Star Wars. Его звали...

А. Марк Хэммил
Б. Малькольм Макдауэлл
В. Армен Джигарханян
Г. Леонардо Ди Каприо
Д. В Wing Commander не было видеороликов

Вопрос двенадцатый

Вам знакомо слово "педестриан"? Нет, вряд ли это то, что могли подумать те несчастные, кто не играл в **Carmageddon**. "Педестриан" — это пешеход. 300 кредитов и 5 секунд за каждого. Помните, от лица кого мы их давили в первой части Carmageddon?

А. Mad Max
Б. Maxi
В. Max Damage
Г. Max Payne
Д. Max The Dog

Вопрос тринадцатый

Знаете, мне нечего по поводу этой игры сказать. Потому что говорить пришлось бы слишком много. А вопрос будет такой: как называется самый популярный адд-он/мод для **Half-Life**? См., кстати, наш Топ-2000 (#2-3 "Мании" за этот год).

А. Gunman Chronicles
Б. Blue Shift
В. Opposing Force
Г. Team Fortress
Д. Counter-Strike

Вопрос четырнадцатый

Земляне и пришельцы. Избитый сюжет, правда? Ну так это сейчас он избитый. А какое у нас самое известное первое компьютерно-игровое воплощение данного конфликта? Правильно — **X-COM**. Походовая тактическая стратегия от Mythos Games. Но X-COM — это американское название игры. А в Европе она была известна как...

А. UFO
Б. UFO's
В. Aliens
Г. Aliens vs Marines
Д. Jagged Alliance

Вопрос пятнадцатый

Боже ж мой, сколько раз мы публиковали материалы об этой фирме! Наверное, у вас уже выработался условный рефлекс на имя "Кроик". До, это они доделывают "**Самогонки**". Да, это они самозабвенно ваяют тактическую стратегию "**Проект VEGA**". А первым проектом, обрекшим их на всероссийскую популярность, была игра под названием...

А. Sea Legends
Б. Русская рулетка
В. Twigger
Г. Петька и Василий Иванович
Д. Вангеры

Вопрос шестнадцатый

Кольчатые (бывают плоские) и с автоматом **UZI**. Где?

А. Frogger
Б. Worms
В. Scorched Earth
Г. Hogs of War
Д. Да где вы видели кольчатых (плоских), плюс еще и с автоматом?

Вопрос семнадцатый

Раз в тысячу лет лучшие бойцы Земли собираются на турнир, который они обязаны выиграть — иначе в наш мир вломится армия из Внешнего Мира. Рэйден, Джонни Кэйдж, Соня Блейд, Лю Конг и другие — все они должны участвовать в

А. Street Fighter
Б. Tekken
В. Mortal Kombat
Г. Soul Calibur
Д. One Must Fall 2097

Вопрос восемнадцатый

Он живет исключительно в **Quake**. Сам он грязно-белого цвета, а лапы его — грязно-красного. Если неосторожный игрок окажется в пределах его зрения, он без промедления прошивает того молнией, испускаемой из живота. А иногда еще и прыгает на несчастного с твердым намерением располосовать этого самого несчастного лапами. Часто — успешно претворяемым в жизнь. Как зовут этого милого неприрученного медвежонка?

А. Chosen One
Б. Cyberdemon
В. DDT-cooke
Г. Shambler
Д. John Romero

Вопрос девятнадцатый

Наверное, меня убьют любезные читатели "Мании", если я не напишу про эту игру. Скажу честно: лично мне она несимпатична. Однако не признать ее многочисленных достоинств я не могу. Прямой конкурент Quake III Arena — **Unreal Tournament**. И, как и для Q3, для UT создаются различнейшие дополнения. Между прочим, как в UT называются моды мелкого размера?..

А. Multitor
Б. Mutotor
В. Mustator
Г. Mutraktor
Д. Modomud

Вопрос двадцатый

Аллоды. Потом — Аллоды 2. И следом — **Проклятые земли**. Ролевая стратегия от Nival Interactive, считающаяся одной из лучших отечественных игр за всю историю. Вопрос такой: как звали главного героя игры?

А. Зиг
Б. Зог
В. Зик
Г. Зак
Д. Зуко

Вопрос двадцать первый

Среди онлайновых ролевых игр наибольшей популярностью в российском народе пользуется **Ultima Online**. Причем, как известно, появлению Ультимы в онлайне предшествовали восемь частей Ultima, которые к онлайну никакого отношения не имели. А еще на основе игровой системы Ультимы создано другая известнейшая онлайновая RPG, называющаяся...

А. EverQuest
Б. Asheron's Call
В. The Fourth Coming
Г. Meridian 59
Д. Никак не называется: не существует такой

Вопрос двадцать второй

Да! Что-то мы про квесты забыли! Они ведь тоже заслуживают того, чтобы быть упомянутыми в "Пятьдесят". Ах, квесты... вы еще помните все эти Space/King's/Hero/Police Quest от Sierra? Или там Monkey Island, Sam & Max Hit the Road и другие хиты от LucasArts? Замечательные, просто замечательные были игрушки. Я искренне надеюсь, что вы играли хотя бы в один квест, потому что вопрос будет слегка необычным. Какие игровые черты характеризуют большинство **квестов**?

А. Вид от первого лица, в руках шотган, рядом гуляет сотня импов

Б. Вид сверху, мышкой посылаем солдат на врага, строим базы

В. Вид сбоку, мышкой наводимся на предметы, много разговариваем с людьми

Г. Вид изометрический, в руках меч или лук, на пятнадцатом уровне — Диабло

Д. Вид из кабины, "стингером" по танку, в шлеме слышно "May Day!"

Вопрос двадцать третий

Она появилась в конце 1995-го года и установила каноны для жанра стратегий в реальном времени. Позже у нее появлялись адд-оны, продолжения, кустарные моды... о чем, собственно, **речь**?

А. StarCraft
Б. Warcraft
В. Command & Conquer
Г. San Tzu's Ancient Art of War
Д. Компьютерно-игровая журналистика

Вопрос двадцать четвертый

Недавно у нас был Тест на тему тяжелого рока в играх. Там еще призом было **Queen: The EYE**. Вот про нее и поговорим. Как вы прекрасно знаете, саундтрек для этой игры составлен из многочисленных композиций группы Queen, мною, кстати, искренне почи-

таемой. А теперь ответьте на вопрос: писали ли эти ребята (Фредди Меркьюри, Брайан Мэй, Роджер Тейлор, Джон Дикон) музыку к другим играм, и если да, то к каким?

А. Не писали
Б. К KISS: Psycho Circus — Nightmare Child
В. К Emperor: Battle For Dune
Г. К Carmageddon
Д. К Max Payne

Вопрос двадцать пятый

Недавно вышел кинофильм "Лара Крофт: Расхитительница гробниц". Как вы понимаете, данное "произведение" киноискусства имеет прямое отношение к серии **Tomb Raider**. Наверное, даже ребята из Eidos с самого начала и не подозревали, что играть в фильме будет...

А. Кристина Риччи
Б. Анжелина Джоли
В. Кэтрин Зета-Джонс
Г. Памела Андерсон
Д. Арнольд Шварценеггер

Вопрос двадцать шестой

"Evil is Good!" С этого слогана началось победоносное шествие **Dungeon Keeper** по компьютерам геймеров всех стран. Вот вы кидаете импов на золотую жилу... переход камеры... вот bile deman гирьками на ушах раскидывает вражеских ящериц, так и не доросших до драконов... снова переход... вы видите, как вампиры добивают вражеское Сердце Подземелья... А чем питались многие из местных зверюшек?

А. Курятина
Б. Свинина
В. Говядина
Г. Кошатина
Д. Ничем — голодали

Вопрос двадцать седьмой

Блондин в темных очках. Любит инопланетян, но — какой-то странною любовью. Еще любит женщин, особенно из базуки. Известен крылатыми выражениями. Пытается стать forever, но у него это никак не получается. Как имя этого героя?

А. Вильям Блажкович
Б. Дюк Ньюкем
В. Габриель Найт
Г. Пол Атрейдес
Д. Крутой Сэм

Вопрос двадцать восьмой

Никогда не хотели стать мэром? Это очень просто. Инсталлируете одну из игр серии **SimCity** и начинаете строить жилые кварталы, коммерческие улицы и индустриальные районы, развлекать жителей стадионами и парками, воспитывать школами и колледжами, успокаивать полицейскими участками и больницами... в общем, будущим Лужковым — самое оно. А вот сколько их было, "Симситей" этих?

А. 1 (SimCity)
Б. 2 (SimCity, SimCity 2000)
В. 3 (SimCity, SimCity 2000, SimCity 3000)
Г. 4 (SimCity, SimCity 2000, SimCity 3000, SimCity 4000)
Д. 5 (SimCity, SimCity 2000, SimCity 3000, SimCity 4000, SimCity 5000)

Вопрос двадцать девятый

31 век нашей эры. К тому времени человечество смогло совершить две наиважнейшие вещи: исследовать космос и создать гигантских боевых роботов — мехов. Корпорация FASA, честно стырившая у японцев дизайн первых роботов, проделала огромную работу. Вот уже 16 лет люди двигают миниатюрных роботов по столу на специальных картах, обмениваются коллекционными карточками и, конечно же, играют в **MechWarrior** и **MechCommander**. И все это дело происходит во вселенной, именуемой...

А. BattleMech
Б. BattleTech
В. MechWarrior
Г. MechCommander
Д. Иное

Вопрос тридцатый

Знаете, какая игра заслужила почетное звание "Любимое развлечение Геймера после HoMM3"? Наверняка знаете. Это **Jagged Alliance**. Вы даже не представляете, сколько рабочего времени было проведено в беседах о геймплее, способах относительно честного добывания денег и правильной раскачке наемников. "Нет, — восклицал ваш покорный слуга, — M16 с чонком в умелых руках Ивана — это смерть всему живому!" — "Да нет же, — с досадой отвечал этот волосатый хмырь, — правильные скиллы — вот залог благополучия!" И вот так, представьте, каждый раз, когда в разговоре проскакивало волшебное словосочетание Jagged Alliance. Тестировать я вас буду по очень легкому вопросу: в какой игре впервые появилась возможность поиграть в эту замечательную игру в режиме мультиплеера?

А. Jagged Alliance 1.0
Б. Jagged Alliance 1.5: Deadly Games
В. Jagged Alliance 2.0 (Агония власти)
Г. Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business (Цена свободы)
Д. Jagged Alliance 2.x (Агония свободы)

Вопрос тридцать первый

Под руководством Тома Клэнси этот продукт американских программистов сыграл замечательный марьяж. Король-экшен соединился в вечном экстазе с королевой-стратегом. **Rainbow Six**, подразделение по борьбе с терроризмом, обрело свое компьютерное воплощение и еще два года мучило несчастных геймеров различными аддонами и якобы продолжениями. В ближайшем будущем разработчики оригинальной игры пообещали нам выпустить нечто, по духу очень близкое к оригиналу... А как, собственно, прозываются эти самые, которые разработчики?

А. Lionhead Studios
Б. Firaxis
В. Red Storm
Г. "Руссобит-М"
Д. Tom Clancy GameStudio

Вопрос тридцать второй

Буду предельно краток. Shadow of the Horned Rat, Dark Omen, Reign of Chaos, Space Hulk. Все это:

А. Magic: The Gathering
Б. Lord of The Rings
В. Shadow Runner
Г. Warhammer
Д. Chronicles of Pern

Вопрос тридцать третий

Вот эту игру я загадывал очень много раз. Нет, не в Тесте — в Кроссворде. Причем практически всегда загадывалось среднее слово названия. Про автоугонщика. Не брезгующего мокрухой и ограблениями со взломом. Да, вы угадали: это **Grand Theft Auto**. Назовите локализованное название второй части игры.

А. "Разборки"
Б. "Братва"
В. "Беспредел"
Г. "Авторитет"
Д. "Менты"

Вопрос тридцать четвертый

Полтора года назад на свет появилось **Vampire: The Masquerade — Redemption**. Одной из заявленных фишек был необычный мультиплеер, в котором один из игроков брал на себя роль Мастера и практически строил весь сюжет вокруг играющих. Понятное дело, все это было неспроста. Дело в том, что в оригинале Vampires: The Masquerade — это...

А. Телесериал про подростков, охотящихся на вампиров, последние подчинялись Мастеру
Б. Вселенная, в которой правил некто Мастер, по этой вселенной написано двенадцать книг, причем разными авторами
В. Настольная ролевая игра-вселенная, в которой Мастер также строил сюжет каждого модуля
Г. Сиквел фильма "Блэйд", в котором харший вампир мочил плохих с помощью друзей, называвших его Мастером
Д. Костюмированное шоу по мотивам произведений Эдгара По, периодически проводимое Мастером Ричардом Гэрриотом на собственной вилле

Вопрос тридцать пятый

Что-то привлекает геймеров в играх, где надо преступать закон. На тему одних только правил дорожного движения вышло огромное количество хитов: Death Track, Hi-Octane, Carmageddon, Grand Theft Auto, **Driver**... Вот и поговорим о последней игре. Вы наверняка знаете, что игра была портирована, т.е. переведена на PC с одной из современных консолей. Что это за консоль?

А. "Денди"
Б. Sony PlayStation
В. Atari 2600
Г. Commodor 64
Д. X-Box

Вопрос тридцать шестой

Drakan: Order of the Flame прочили в убийцы Tomb Raider. Вспомните сами: замечательный фэнтезийный сюжет, которому многочисленные скалолазно-археологические сказки и в подметки не годятся; сама Ринн, сложенной фигуркой способная поспорить с Ларой на конкурсе красоты компьютерно-игровых героинь, наконец, глав-

...ая деталь, без которой Дракан — не Дракан... что это за деталь?

А. Ринн летала на драконе
Б. Ринн плавала на ките
В. Ринн ездила на лошади
Г. Ринн расхаживала в чем мать родила
Д. Ринн была похожа на Лару Крофт

Вопрос тридцать седьмой

Эта игра перевернула умы заядлых стратегов всех стран. Она продемонстрировала невозможное: тактическая стратегия в реальном времени с элементами RPG. Вторая мировая война. Отряд смелых диверсантов начинает сражаться в тылу фашистской Германии в Commandos: Behind The Enemy Lines. Укажите троих из этих героев.

А. Машинист, Водитель, Сапер
Б. Собака, Шпион, Моряк
В. Проститутка, Снайпер, Рулевой
Г. Диверсант, Моряк, Шпион
Д. Хакер, Снайпер, Водитель

Вопрос тридцать восьмой

В свое время презентация этой игры подняла продажи компьютерных CD-приводов, тогда только-только появившихся на рынках Америки. Как рассказывает ее создатель, Грэм Дивайн, во время презентации рабочая версия была переписана на винчестер, а в CD-приводе на самом деле играл какой-то музыкальный компакт. Наблюдавшие журналисты, видя одновременно в действии игру и работающий привод, приходили в неистовый восторг. Это было хоррор-приключение, называвшееся The 7th Guest. Позже компания, ее создавшая, выпустила The 11th Hour (как бы вторая часть) и Clandestiny, вслед за чем тихо развалилась (сам Дивайн в это время уже работал в id Software). Итак, кто разработчик The 7th Guest?

А. Trilobyte
Б. Origin Systems
В. SSG
Г. BullFrog
Д. Dimentional Games

Вопрос тридцать девятый

Дейв Перри начал работать в игроиндустрии давно. Свой путь в Shiny Entertainment он прокладывал через огромное количество игр. Earthwarm Jim, MDK, Messiah, Sacrifice... Практически все они отличались неповторимым юмором, которым Дейв заражал даже сотрудников (что показывает и не так давно появившийся Giants: Citizen Kabuto — стратегэкшен от людей, в свое время ушедших в PlanetMoon Studios именно из Shiny). Поговорим об MDK. Знаете ли вы, как расшифровывается сия аббревиатура?

А. Murder, Death, Kill
Б. Mystery, Drama, Karma
В. Max, Doc, Kurt
Г. Mad Doctor's Kid
Д. Да нет у нее расшифровки!

Вопрос сороковой

Все-таки существуют на свете игры оригинальные, не обедненные клонированием чужих идей. Игра, давным-давно названная The Dark Project, делалась два с половиной года. Ближе к окончанию разработки проект был переименован в Thief: The Dark Project. То был 3D Action, где противники могут главного персонажа не только видеть (причем с различной степенью "видимости"), но даже и слышать! Хардкорные думеры с удивлением воспринимали миссии, где НЕЛЬЗЯ было убивать врагов. Невероятно! Кстати, как зовут главного персонажа игры?

А. Реймэн
Б. Гаррет
В. Сет Гекка
Г. Крэш Бандикут
Д. Просто — вор

Вопрос сорок первый

Одной из самых "бандитских" игр можно смело признать Kingpin: Life of Crime. Несмотря на то, что Kingpin был реализован на движке двухлетней давности, получилось более чем стильно. Главный герой расхаживал по трущобам, искал напарников, выполнял мелкие квесты и, главное, МОЧИЛ ВСЕХ БЕЗ РАЗБОРУ. Ну и, естественно, все это под хорошую музыку известных гангста-рэперов...

А. Cardigans
Б. Garbage
В. Guano Apes
Г. Cypress Hill
Д. Blind Guardion

Вопрос сорок второй

Помните спор в "Почте" прошлого номера на тему, нужно ли рубрика по хитам прошлых лет? Прочитав его, я крепко задумался: а стоит ли мне в Тесте среди относительно недавних игр писать и про действительно старичков? Наверное, слишком уж сложно будет современным геймерам ответить на вопрос типа "Что такое голдбоксы?" или "Сколько частей Кирондии было выпущено?". В общем, пришел я к выводу, что писать надо только про хиты современности. Хотя... Вот, к примеру, Full Throttle. Знакомое название? Ну, коли так, то ответьте мне на вопрос: к какому жанру принадлежит данная игра?

А. Стратегия в реальном времени
Б. Тактическая походовая стратегия
В. Симулятор мотоцикла
Г. Квест
Д. Аркада

Вопрос сорок третий

В свое время компания Cavedog Entertainment выпустила игру Total Annihilation. Потом были выпущены адд-он, тотальная конверсия игры и адд-он к тотальной конверсии. Наверняко вы помните, что в игре участвовал Commander — супер-юнит, экипированный нехилой броней, отличной пушкой и вообще обладавший кучей всяко-разных способностей. Но это не единственная отличительная черта ТА. Она считается...

А. Первой стратегией в реальном времени, в которую был внедрен режим deathmatch

Б. Первой стратегией в реальном времени, которая была трехмерной

В. Первой стратегией в реальном времени, которая вышла на двух дисках

Г. Первой стратегией в реальном времени, которая шла на 486-х компьютерах

Д. Первой стратегией в реальном времени.

Вопрос сорок четвертый

Эта серия считается чуть ли не единственной в жанре 3D Action, наделенной сюжетом, построенном по канонам киберпанка. К тому же — практически полная свобода действий: вы могли приседать, ложиться на пол, таскать с собой предметы, бить палкой роботов и взламывать компьютеры, путешествуя по виртуальности. Что же это за загадочная серия?

А. Blood, Blood 2
Б. Duke Nukem, Duke Nukem 2, Duke Nukem 3D
В. System Shock, System Shock 2
Г. Cyberia, Cyberia 2
Д. Blade Runner, Blade Runner: Time is Running Out

Вопрос сорок пятый

Самая мрачная... Самая таинственная... Самая запредельная... Как бы. Октябрь 1999 года: Terminal Reality заканчивает разработку игры, которая зовется...

А. The Real Slim Shady
Б. Nocturne
В. Blair Witch Volume 5: Story of Gramazeka
Г. Green Day's Hard White Party
Д. Terminal Velocity

Вопрос сорок шестой

Ох! Чуть не забыл почти уникального представителя жанра 3D экшен, в котором движение осуществлялось не пехом, а по воздуху! Да-да, Descent. Первый экшен, в котором было задействовано чуть ли не полклавиатуры. Поворот вокруг своей оси и вращение в любую сторону. Чувство клаустрофобии в казематах инопланетных шахт. Модифицированные роботы и чудовищные реакторы... Жаль, впоследствии кто-то что-то не поделил, и получилось аж две компании из одного разработчика и, как следствие, аж две игры из серии Descent. Одна называется Descent 3, а вторая, позволившая нам выбраться в открытый космос, именовалась...

А. Descent: The Price of Freedom
Б. Descent: Space Bunnies Must Die
В. Descent: FreeSpace
Г. Descent: Nowhere to Fly
Д. Descent 2 — The Infinite Abyss

Вопрос сорок седьмой

Heavy Metal F.A.K.K. 2. Ультрасексапильная девушка, попавшая в игроиндустрию благодаря разработчикам из Ritual Entertainment и раз в сто более известная за пределами игроиндустрии. Звать сию особу Джули, а занимается она спасением планеты Эдем. Джули — персона известная. И основным местом ее воплощения является...

А. Музыка стиля heavy metal
Б. Журнал "Heavy Metal"
В. Телесериал "F.A.K.K."
Г. Настольная ролевая игра "Heavy Metal"
Д. Вся игровая продукция компании "Бука"

Вопрос сорок восьмой

Как насчет классики? Помните замечательный фотографический квест Myst? Нет, я не собираюсь доканывать вас по тему сюжетных поворотов или имен спасаемых вами героев — это было бы слишком. Я спрошу

только одно: как называется последняя выпущенная часть эпопеи?

А. RealMyst
Б. Myst 3: Exodus
В. Riven: A Sequel to Myst
Г. Myst 4: Return to Castle Wolfenstein
Д. Pyst

Вопрос сорок девятый

Уфф. Приближаемся к концу... чего бы такого загадать? О, верно. Unreal. Помнится, оказавшись в командировке за рубежом аккурат примерно в неделю выхода игры, я оббегал все тамошние магазины, пытаясь по поручению редакции раздобыть лицензионную версию. Увы, не удалось: игру буквально смели с прилавков. Ладно, не буду вас мучить. Просто скажите мне, как называется выпущенный к ней адд-он?

А. Return to Na-Pali
Б. Return to Antara
В. The Reckoning
Г. The Juggernaut
Д. V Poiskah Polasatogo Slona

Вопрос пятидесятый

Ну и напоследок — о погоде. На фронтах игроиндустрии ожидается серьезное пополнение магазинов свежими игровыми релизами, в то время как читателям рекомендуется запасаться деньгами на новогодние подарки друзьям-геймерам. Старайтесь почаще посещать **www.igromania.ru** и не забывайте писать письма. Ведь, как сказал классик, "что наша жизнь — ..."?

А. Онлайн
Б. Компьютер
В. Игра
Г. Как говорят у нас в Одессе, "таки разве это жизнь?"
Д. Затрудняюсь ответить.....

Условия выполнения теста

Перелистните странички на раздел "Участие в конкурсах". Там все четко изложено.

*Вымотался как собака, но все же подготовил Тест — **Святослав Торик (torick@igromania.ru)**. Отредактировал все это дело, еще больше вымотал Торика и до кучи вымотался сам — **Геймер (gamer.soboka.igromania.ru)**. Составление блока "Призовой фонд" — **Madi Divoff (mdivoff@igromania.ru)**.*

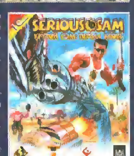
ПРИЗОВОЙ ФОНД

Подобного циклопического размера Тест не мог остаться без поддержки в виде хорошей обоймы призов. Настало время их объявить.

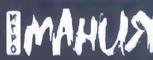
Вы привыкли спасать мир и делаете это по 762 раза на дню? Тогда готовьтесь, это будет 763-й раз, когда несчастному миру вновь требуется опытный спасатель. А спасать его на сей раз вы будете в компании с ***Петькой и Василием Ивановичем***. Безответственное обращение Петьки и ВИЧ с ценным механизмом — машиной времени — поставило мир под угрозу катастрофы: в Америку попала вся деревня Гадюкино, а это грозит необратимыми последствиями вселенского масштаба. Так что разгребаться придется быстро и четко. Встреча со старыми и новыми друзьями, путешествия по улицам Америки, разборки с наркодельцами и многое-многое прочее подобное гарантировано. Коробки **"Петька и ВИЧ 3"** от компании **"Бука"** получат **пятеро** знающих толк в межгалактических перемещениях.



День Великой Расплаты таки наступил. Не зря Древние Боги так старательно предсказывали наступление этого дня, когда мир погрузится в хаос и история рода человеческого будет переписана набело. И вот он настал! Согласно предсказанию, великие герои, пришедшие в этот мир, будут выбирать между Добром и Злом, и судьба мира будет целиком зависеть от этого выбора. Пришло время великих перемен. Но нельзя победить в одиночку. Только совместные действия приведут к победе. Присоединитесь к команде храбрых героев и сразитесь с силами Тьмы — или встаньте в ряды когорт Зла, разрушающих и проливающих кровь. Сражаясь с сотнями самых разных созданий Света и Тьмы и отыскивая древние сокровища, вы, наконец, придете к победе. Примите участие, и вы сможете рассказать потомкам свои **"Легенды Меча и Магии"**. Пять смельчаков, два шага вперед — коробки с игрой от **"Буки"** в руки, и на исправление предсказания — шагом... арш!!!



Он сильный. Он ветеран. Он спецназовец. И этим сказано все — он серьезный и крутой. Серьезный Сэм. **Крутой Сэм**. Кто же, как не он, может противостоять последнему из Древних зол по имени Ментал? Конечно же, это будет наш герой, который отправится в прошлое, чтобы отыскать одну из предыдущих инкарнаций Ментала и ликвидировать ее, до того как Древнее ЗЛО станет бессмертным и всемогущим. На разборки со ЗЛОм отправятся **5** победителей, которые получат коробку с игрой от компании **"1С"**.



И... конечно же! Самый главный и ценнейший приз — подписка на **"Манию"** на полгода с компактом. Ее получат 5 счастливчиков.

Таким образом, всего будет двадцать победителей, каждый из которых получит либо коробку "Петька и ВИЧ 3", либо коробку "Легенды Меча и Магии", либо коробку "Крутого Сэма", либо подписку "Мании" на полгода с компактом. Кому чего, будет определяться в случайном порядке (если хотите — присылайте пожелания, учтем). Плюс каждый получит по "Геймпостеру" — спецвыпуску "Мании", содержащему, как и следует из названия, постеры по хитовым играм.

Выигрывайте!

Напомню: в результате того, что Тест 50-го номера — большущий, а призовой фонд — гигантский, больше конкурсов в этом номере не будет. Они будут в следующем. Ждите и "Скринтурс", и "Кроссворд", и "Пять турнирных задач" и стандартный "Тест" и, возможно, новые конкурсы.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №09/2001

Скринтурс №09

Какой же Скринтурс обойдется без маленького подвоха! Например, тот, что был опубликован в девятом номере "Мании", отличался тем, что все его картинки были опубликованы в журнале или на компакте. Заметили это многие, а вот написать правильные ответы, да еще с указанием страниц — это смог человек, которому по праву досталось первое место. Никак по-особому не премируемое, но почетное.

Правильные ответы

"Противостояние 3: Война продолжается" (с. 69)
Alone in The Dark (4): The New Nightmare (с. 53)
Independence War 2: Edge of Chaos (с. 59)

MechCommonder 2 (с. 62)
Microsoft Train Simulator (с. 49)
Anachronox (с. 56)
Unreal Tournament (с. 73)
Operation Flashpoint (с. 123)
"Самогонки"

А вот и победители, заработавшие себе по коробочке игры "Чужие звезды".

Победители

1. Михаил Лицарев, пос. Московский
2. Дмитрий Никитин aka mitkins, mitkins@apart.ru
3. Александр Баргояков, г. Абакан
4. Анатолий Рыбаков, г. Санкт-Петербург
5. Данил Балялин, г. Кинель

Тест №13 (09): Страшные игры...

Знаете, что меня больше всего радует, когда я залезаю в удобное кресло с ногами и вашими письмами? Ваши ошибки. Я прекрасно понимаю, что все мы люди, и далеко не каждый из нас зовется Джоном Ромеро или Дейвом Перри, и знать игроиндустрию досконально чисто физически никто не может. Столько всего интересного, таинственного, непознанного остается за бортом... Впрочем, перейдем к сути.

Больше всего народ закапывался с головой на вопросе про Resident Evil. Понимаете, в чем дело... Мышка в игре как-то не особенно требовалась. Или вы все время Windows без мышки запускаете? Неважно, пусть даже и без мышки. А вот после запуска Resident Evil вам неизменно предлагали выбрать 3D ускоритель. И никак иначе.

Что еще? Ну, например, некоторые граждане искренне полагали, что Stephen King's F13 — это ролевая игра. Ну, как вам сказать... есть, наверное, определенная ролевость в процессе избиения тараканов лопаточкой для гриля. Ага — точно есть. Отыгрывание роли лопаточки для гриля.

Помимо прочего, народ не знает классику. До The 7th Guest была не "Пятница, 13-е", а The 11th Hour — специально для Юленьки Бочаровой из Щелково-3.

Кстати, в этот раз ответов по е-мейлу было куда больше, чем по обычной почте. Соответственно, и абсолютное большинство правильных ответов было выужено из "Бото" (который The Bat!).

Правильные ответы

1. В, 2. В, 3. Б, 4. Г, 5. Г, 6. Г, 7. В

Победители

1. Павел Щанкин, г. Москва
2. Сергей Комаров, г. Ульяновск
3. Дара, dara-amber@mail.ru
4. Дмитрий Березкин, dm2000zel@mail.ru
5. Михаил Тыщенко, dumpty-brute@mail.ru

Каждый из победителей получает по одной из коробочек с игрой "Странная история доктора Джекила и мистера Хайдо". Бессмертное произведение Роберта Льюиса Стивенсона, которое даже проходят в школе, обрело свое компьютерное воплощение и, видимо, ждет не дождется, когда же вы его из редакции утащите.

Кроссворд №09

Ну как, понравился вам восьмой Кроссворд? Лично мне — да. Мне, как мазохисту со стажем, вообще нравится мучить себя. А потом смотреть, как мучаетесь вы. Кто делал Men in Black? Правильно, Gigawatt Studios. А не Gigagame. И не Greatart (и где вы только такие названия берете?). Ладно, это было единственная ошибка. В целом — все нормально, ответило больше половины участвующих.

Правильные ответы

По горизонтали: 1. Shadowman, 4. Disciples, 8. Adventure, 10. Startopia, 11. Submarine, 12. Neverhood, 13. Fighter, 15. Star, 17. Away, 19. Enlight, 20. Unarmed, 21. Isle, 24. Aura, 26. Reality, 27. Steelgoad, 29. Creations, 32. Alligator, 33. Stoutnail, 34. Evolution, 35. Unleashed.

По вертикали: 1. Scars, 2. Dreamers, 3. Water, 5. Curse, 6. Prophecy, 7. Skald, 9. Energy, 10. Sanity, 13. Frogger, 14. Rodaway, 16. Tales, 18. Armar, 21. Imperial, 22. Hander, 23. Circus, 25. Ancients, 27. Slave, 28. Giant, 30. Abuse, 31. Solid

Победители

1. Иван Рожнев, г. Пушкино
2. Сергей Кровопусков, free@godly.com
3. Денис Семенов, densse@mail.ru
4. Павел Суворов, pavlinius@mtu-net.ru
5. Неизвестный, skrudj@ufanet.ru

Призы: каждому из выигравших по коробке с Grouch!

Обращение к победителям конкурсов

Дорогие победители! Призы к вам уже идут, если вы не москвич, и ждут вашего приезда в редакцию, если вы москвич. Если через неделю после покупки журнала вы не получили приз — свяжитесь с редакцией: возможно, по каким-то причинам приз выслать не удалось (например, конверты с письмами понравились Кате, а все, что нравится Кате, из ее рук невыцепляемо). Если вы москвич, можете как связаться по e-mail, так и просто позвонить в редакцию — телефоны перманентно указаны на первой странице журнала.

Над подведением итогов...

*Так вот, над подведением итогов работали: **Святослав Торик и Геймер**. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: **Денис Давыдов, Святослав Торик и Madi Divoff**. Осуществление выдачи призов: **Madi Divoff (mdivoff@igromania.ru)**. Призы на конкурсы предоставлены компаниями **"Snowball"**, **"1С"**, **"Руссобит-М"** и журналом **"Игромания"**.*



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **Тест** выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. **Кроссворд**: 1. Gamer. 2. Sobaka. 3. Igromania. 4. Ru и так далее. **Скринтурс**: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Dovydoff's Gombit. **Пять Турнирных Задач** требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения оной.

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО пишите название и номер конкурса, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах и шлете ответы бумажной почтой, присылайте ответы РАЗНЫМИ ПИСЬМАМИ (иначе сортировать становится очень сложно, и теоретически возможен вариант, что ответ на один конкурс будет учтен, а другой просто затеряется в общей массе).

3. *Присылать письма с ответами* можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465**. Электронная почта: **editor@igromania.ru**.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №11, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №01.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на **ноябрьские** конкурсы будут приниматься с **01.11** до **30.11**.

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит подъехать за призом в редакцию. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке xvs@igromania.ru) — возможно, произошел катаклизм и мы утеряли ваш адрес.

С уважением — редакция

Список самых секретных читов для Counter-Strike

1. Команда cl_hidefrags 1 позволяет фрагом лучше прятаться в темных проходах. Это самая лучшая команда из всех, что начинаются с cl_...

2. Если набрать команду bind mouse1 kill, то вообще будешь убивать наповал с одного выстрела, хоть в небо стреляй.

3. Если файл mp.dll переименовать в mp5.dll, то пулеметик mp5 будет попадать всегда в голову с любого расстояния.

4. Очень сильное действие производит переменная mp_footsteps. Если написать mp_footsteps 0, то у террорав броня становится в три раза мощнее, а если mp_footsteps 1 — то у контрав.

5. Если у вас в имени встречается подстрока «Bot», то автоматически включается встроенный в ХЛ искусственный интеллект, управляющий в обычных условиях поведением спецназовцев из ХЛ, который начинает сам наводиться на врагов, без участия игрока, а кроме того, лучше кидает гранаты. Однако про флеш-гранаты AI не знает (их ведь в ХЛ не было), потому не использует. Замечено, что если назваться не просто «Bot», а «BotBotBotBot [Bot]», то AI начинает требовать больше системных ресурсов, но и играет в пять раз лучше.

6. Очень мощная читерская команда — lightgamma. Она включает, как вы уже, наверное, догадались, гамма-лучи. Если написать, например, lightgamma 1, то из ваших пушек кроме обычных пуль будут вылетать гамма-лучи, которые пробивают неограниченное количество стенок и отнимают до 200 хитпоинтов.

7. Если с помощью любого редактора стереть 666 байт в файле client.dll, то у вас каждый раунд будет $16000.

8. Наберите в консоли alias super puper alias puper super super — результат превзойдет все ваши ожидания.

9. Еще одна команда из серии cl_: cl_forwardspeed 10. Что оно делает, никто толком не знает, потому что все команды, начинающиеся с cl_, являются системными и потому нигде не документированы, но что-то очень крутое.

10. Набираешь в консоли impulse 666 — появляется новое оружие, 5-2 шестиствольный бластер, стреляющий плазмой и самонаводящимися ракетами.

11. Если нажать одновременно shift-control-alt, затем, не отпуская кнопок, повернуться три раза вокруг себя, потом стрельнуть 5 раз в воздух и сказать «Ура-чака! Ура! Ура!», то у каждого террора появляется по бомбе и каждый из них может поставить свою бомбу где захочет.

12. И, наконец, команда quit переводит игрока в такой режим, что ему вообще по фигу вражьи выстрелы.

Если бы WINDOWS была написана в Одессе

1. После загрузки Windows появляется надпись «Я загрузилась-таки!» и в течение 15 минут играет мелодия «Семь сорок», которую нельзя ни приостановить, ни отменить.

2. При нажатии на клавишу «Старт» появляется сообщение «Ну шо ты тут клацаешь, пошел бы лучше в футбол поиграл...».

3. Клавиатурный драйвер автоматически преобразовывает букву «г» в букву «х», а букву «ч» в букву «ш».

4. При открытии нового документа по умолчанию ему присваивается название «Шоб ты был здоров.doc».

5. При подсоединении к Интернету появляется надпись: «Шо ты занимаешь линию? А вдруг мама позвонит?»

6. При открытии любой папки или файла появляется предупреждающее сообщение: «И оно тебе туда надо?»

7. При инсталляции любой программы появляется сообщение. «Ну и куда ты собираешься ее ставить, а? Ты купил новый харддрайв?»

8. Размеры файлов указываются с точностью до бита, а вместо таймера в панели встроен счетчик потребления электроэнергии за время работы компьютера.

9. При вызове справочной системы всегда появляется инструкция по приготовлению фаршированной рыбы.

10. Каждые 30 минут автоматически включается screensaver с надписью: «Ой-вей, я устала...»



Виды политических вирусов

"Учиться, учиться, и еще раз учиться, и еще раз учиться, и еще раз учиться, и еще раз учиться, и..."
/компьютерный вирус ЛЕНИН.exe/

«Есть винчестер — есть проблема, нет винчестера — нет проблемы»
/компьютерный вирус СТАЛИН.exe/

«И в boot-секторе должна расти кукуруза!»
/компьютерный вирус ХРУЩЕВ.exe/

«Дорогие товарищи! С чувством глубокого удовл... кхе-кхе... глубокого форматирования на нижнем уровне!..»
/компьютерный вирус БРЕЖНЕВ.exe/

«Хочешь сохранить свои данные? Напечатай 5000 раз «Я бросил пить в рабочее время!»
/компьютерный вирус АНДРОПОВ.exe/

«Не приходя в сознание после цирроза Partition Table, Ваш компьютер приступил к работе».
/компьютерный вирус ЧЕРНЕНКО.exe/

«Мы тут с товарищами посоветовались и решили немножечко перестроить Ваши данные, чтобы ускорить, так сказать, Ваше мышление!»
/компьютерный вирус ГОРБАЧЕВ.exe/



Сонник для компьютерщика

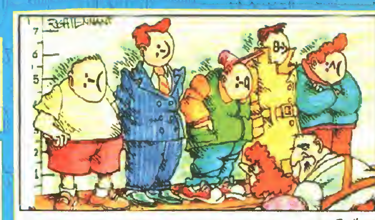
Если вам приснился сон с расширением

— .exe, .bat — он обязательно исполнится;

— htm(l) — к Интернету;

— jpg — без комментариев,

— .bat — опять чертов будильник досмотреть не дал!



А ТЕПЕРЬ, ВНИМАТЕЛЬНО ПОСМОТРИТЕ И ПОПРОБУЙТЕ УЗНАТЬ ЧЕЛОВЕКА, АТАКОВАВШЕГО ВАШ E-MAIL

АНЕКДОТЫ

По утверждению ряда программистов, Гарри Каспаров во время недавней игры с шахматным компьютером использовал секретный код, давший его королю бессмертие

XXXXXX

Хотите получить много $$$$$? Все очень просто, от вас практически ничего не требуется. Просто нажмите клавишу Shift и, удерживая ее, клавишу 4.

XXXXXX

Стоят два хакера и разговаривают на ассемблере.

XXXXXX

Реклама: два часа ночи, звонок. Сонный мужчина.

— Алло! — тишина. Кладет трубку. Ровно через 45 секунд опять звонок

— Алло — тишина . Повтор звонка 65 раз с регулярностью 45 секунд.

Мужик — пииииииииииии (длинный продолжительный писк, которым на телевидении заглушают маты), а на другом конце провода довольный сисоп с улыбкой во всю ширату натуры, обнимающий небольшую коробочку. Голос за кадром:

«Делай все, что тебе нравится, вместе с модемом ZyXel U1496E.»

XXXXXX

Приходит сантехник (С) к программисту (П.) ремонтировать засорившуюся раковину и начинает ковыряться в отстойнике.

С.: А у вас тут из сети все но винт падает... вот и забила.

П.: Надо винт больше ставить?

С: Нет, винт надо вообще спилить...

XXXXXX

Встречаются два компьютерщика, один грустный (Г), другой веселый (В).

(В)— Почему грустный?

(Г)— Да с досом проблемы.

(В)— Как. Неужели компьютер не грузится?

(Г)— До досморк у меня...

XXXXXX

Мама спит, она устала,
Я модем включать не стало,
И зачем к модему лезть,
Если выделенка есть?

XXXXXX

Приходит один фидошник к другому на День Рождения. Приносит открытку. Навороченная, очень красивая, на ней красивыми буквами написано «Поздравляю с Днем Рождения» .. Именинник открывает открытку, а там большими корявыми буквами написано: «см. Сабж».

XXXXXX

Путин поручил Биллу Гейтсу написать новую программу. Для вывода России из кризиса. Таким образом, у России снова появится реальный шанс зависнуть над пропастью.

XXXXXX

...В новом тысячелетии люди не будут лгать, воровать, убивать. Все это за них будут делать компьютеры..

XXXXXX

Добро пожаловать в программу установки Windows.

Откиньтесь в кресле, расслабьтесь, закройте глаза и молитесь.

XXXXXX

Сидят 2 программера в ресторане, разговаривают на всякие отвлеченные темы. Мимо них проходит девушка. Один программер говорит. «Ты посмотри, какие у нее пропертисы!» Другой отвечает: «Бесполезняк я вчера затестил — все read only!»

XXXXXX

Если бы на станцию МИР было установлена Windows 95, то станция бы еще висела и висела.

XXXXXX

Встречаются два программера, один веселый и с пивом, другой грустный, на с коляской...

Один говорит:

— Ты чего такой грустный?

— Вот видишь (указывая на коляску) — ни UNINSTALL ни UNDO не помогли...

— ABORT надо было делать!

XXXXXX

Одиночество — это когда есть E-mail, а письма присылает только сервер рассылки!

XXXXXX

Никто еще не видел столько порно, как Интернет Эксплорер.

XXXXXX

Возвращается муж внезапно домой... из Интернета ..

XXXXXX

Просыпается программист с большого бодуна, поворачивается, а рядом какая-то девушка лежит. — Обнаружено новое устройство.

XXXXXX

В Интернете прошел первый конкурс красоты Звание Мисс Интернет завоевала девушка B_21399KS JPG Поздравляем победительницу!

XXXXXX

Долгое время существовала гипотеза, что если миллион обезьян посадить за пишущие машинки, то, по теории вероятности, через некоторое время они напечатают «Войну и мир». Теперь, с развитием Интернета, мы знаем, что это не так. .

XXXXXX

Беседуют два программиста.

— Чем программист отличается от обычного смертного?

— А тем, что в состоянии ответить на вопрос, в котором уже заключен ответ.

— Это как же?

— Ну, например, ответь на вопрос: сколько будет 2x2=4?

— Естественно, TRUE!

XXXXXX

В фирму для рутинной работы на компьютере устраиваются три претендента. Первого зашедшего на собеседование спрашивают:

— Вас интересуют порносайты в Интернете?

Тот подумал если сказать, что интересуют, то примут за сексуального маньяка.

— Нет, не интересуют.

— Свободны!

Заходит второй, ему тот же вопрос. Он подумал. если сказать, что не интересуют, то сочтут за ненастоящего мужика.

— Да, интересуют.

— Свободны!

Тут заходит третий

— Вас интересуют порносайты в Интернете?

— А что такое Интернет?

— Оформляйтесь на работу! ■

P. S. Редакция журнала благодарит автора "Вредных Компьютерных Советов", опубликованных в седьмом номере «Мании», Юрия Нестеренко, (http://yun.complife.net), за разрешение на опубликование материала.





Привет всем! Подкрадывается зимо. Мир наводняется свежими компьютерными играми. Отряхнувшийся от летнего отдохновения народ начал строчить письма с удвоенным рвением, и мы с Катей еле успеваем отвечать. Не всем, конечно, на всех сил и времени не хватает... Почта пятидесятого номера "Мании" получилось интересной. Поднято множество тем, которые достойны тщательного обсуждения, осмысливания, раскладывания по полочком и препарирования с последующим вынесением вердикта (на всеобщее обозрение). И начнем мы с темы, которая было поднята почти в шутку, но в итоге сделалось красной нитью последних почтовых выпусков и, вашей помощью, наконец-то обретает финальные очертания. Ну да, конечно, — речь о доске почета, к которой планируется приколочивать всех заслуженных читателей "Мании". Молоток, гвозди, доски, кляпы, и поехали! Хотя нет — сперва дадим букву слово очаровательной Кате.



Привет вам, дорогие читатели! Наябрь уж наступил, противная пора.. Мало того, что холодно и сыро, так впереди еще черной тучей маячит надвигающаяся сессия. И вообще, на мой взгляд, это слякотно-промозглое время года любят только граждане с менталитетом полярной куропатки. А овчинный тулуп и снегоступы не относятся к любимым предметам туалета девушек.

Поэтому предлагаю вам повернуться тылом к стыло-противной объективной реальности и обратить ваши морды лица с выжидательно-радостными выражениями на оных к намного более симпатичной реальности виртуальной. Ведь, как заметил Геймер, зимой, когда разработчиком больше нечем заняться, новые игры выходят одно за другой. И погода в них всегда хорошая, а если где и присутствуют дождь со снегом, так эти спецэффекты всегда можно отключить. Итак, сидя у экрана монитора, как когда-то наши предки у пещерного костра, мы будем обсуждать насущные проблемы, возникающие при вышибонии мозгов шотганом, и то, надо ли вообще в играх стулья ломать. Кроме ритуальных услуг, будет поднята тема увековечивания памяти усопших... извините, достойных читателей на редакционной мемориальной доске. С этого и начнем.

Письмо №01

Я вот решил ответить вам на ваш клич в №8 за 2001 год, насчет определения самого лучшего читателя.

Так вот вам два способа.

Способ №1. В конце каждого номера или просто на сидюке каждого номера пишем небольшие выдержки (маленькие предложения) из нескольких статей данного журнала, а после, скажем, в конце года, подводим итоги, кто ответил наиболее точно за этот период, ну и, естественно, список самых ответственных читателей вам обеспечен.

Способ №2. В конце каждого номера или опять же на сидюке каждого номера публиковать что-то типа контрольных вопросов по статьям данного журнала. Ответы самые полные и в то же время небольшие по объему считать как наиболее верные. Опять же — итоги подводятся в конце определенного периода.

С уважением, ваш постоянный читатель vito_rud@pochtamt.ru (Южно-Сахалинск)

Геймер

Да здравствует город Южно-Сахалинск, пусть никогда не переводится рыба в его реках и вечно процветают его красивейшие таежные леса, — блестящее предложение! Придумон самый оптимальный и наиболее честный вариант. А как конкретно его в жизнь воплотить — дело десятое.

Так вот, о деле десятом. В этом номере мы уже не успеваем, до и страницы кончились. Так что стартонем со следующего. Примерный план таков. В каждом номере составляется список из десятка вопросов, две трети которых — по содержанию текущего номера, а треть — по предыдущим номерам (принцип отбора предыдущих номеров: какие первыми под руку попадутся). Каждый вопрос построен таким образом, что ответ на него содержится в той или иной статье; однако, чтобы ответить, необходимо эту статью прочесть.

Дальше. Одни лишь вопросы по журналу — это еще не столь занятно. Почему бы в дополнение к ним не публиковать микроанкету из десятка пунктов? Например, какой раздел на компакте вам больше нравится или какая из вышедших за последние полгода стратегий вам наиболее симпатична? С каждой такой анкеты будет получаться несколько небольших опросов, результаты которых можно затем обсуждать в "Почте".

Оформить это хозяйство лучше всего в виде отрезного купона в треть страницы. Причем, если хотите, то присылаете по обычной почте, а если не хочется курочить журнал — посредством самонаводящейся на указанный e-mail электроники.

Ну и, конечно же, сделаем некие символические призы, которые будут в порядке лотерейного розыгрыша доставаться тем, кто прислал анкеты с правильными ответами. Плюс каждые полгода среди читателей, присылавших анкеты, можно будет разыгрывать более ценные призы, опять же — в случайном порядке.

Еще подумаем над тем, не включить ли в эту систему конкурсы "Скринтурс" и "Тест", а также, возможно, некоторые другие *(идея, кстати, подсказана другим нашим читателем — Scorp'ом)*. Вкратце схема может быть следующей: за присланную анкету — 3 очка, за присланную анкету с ошибками — 1 очко, за правильный ответ на "Скринтурс" или "Тест" — 2 очка. И розыгрыш будет производиться между теми, кто получил наибольшие рейтинги по итогам номера.

При этом все рейтинги будут суммироваться и, опять же, участвовать в розыгрыше каждые полгода. Причем, например, процент вероятности выигрыша будет зависеть от количества набранных баллов (программку, способную это обсчитывать, сваять можно).

Разумеется, при этом на компакте будут постоянно публиковаться имена всех, кто лидирует в рейтинге или набрал больше 10 баллов (например). И далее — каждый, кто достигает суммарного рейтинга, скажем, в 20 баллов, получает титул почетного читателя "Мании", и его имя навсегда увековечивается на компакт-диске.

Годится? Думаю, что годится. С пятьдесят первого номера и начнем.

Катя

Одобряю и поддерживаю это достойное начинание. А еще можно объявить конкурс на лучший комплимент Кате Синичкиной. Типа: «Кто похвалит меня лучше всех, тот получит большую сладкую конфету!» Только чувствую — Геймер эту идею зарубит. На корню. Из ревности. Ведь его-то никто хвалить не станет...

Геймер

Как сказал древний мудрец: "Сам себя не похвалишь — весь день ходишь как оплеванный." Хорошо сказал. Душевно. Хех! ;) А коли сам себя успешно нахваливаешь, так зачем чужие похвалы выслушивать? Переходим к следующему письму.

Письмо №02

Дарова всем редакторам журнала, а в особенности самому рульному разделу «Почта»! У меня есть идея по поводу содержания. Пусть в журнале будут постоянные и не постоянные рубрики. (...)

Dan V. Petrav aka Dan Amfibia

Геймер

Подобная идея давно приходила нам в голову и подолгу металась там в поисках выхода. В условиях, когда места частенько не хватает, претворение ее в жизнь вполне можно считать оправданным. Только я бы сразу включил сюда и статьи, которые идут сквозными сериями через несколько номеров.

Конечно, рубрик, которые можно ставить через номер, не то чтобы великое множество. Предварительно я бы рискнул назвать "Антихакер", "Самопал", а также некоторые статейные серии, идущие за "Вне компьютера" и "Мозгавом Штурме" и намечающиеся в "Интернет" и "Территории разлома". Плюс — рубрики, которые только планируется создать (например, кинорубрика, которая обсуждалась в "Почте" предыдущего номера). Еще есть, опять же, изначально задуманная как эпизодическая "Перекресток миров", в которой публикуются рассказы.

Мы это обсудим редакторским составом, как номер сдадим. А ваши какие соображения?

Катя

Перелугонная Идея, которая шарахалась от стенки к стенке в черепной коробке Геймера, явно высекла искру разума, от которой начинает возгораться пламя бурной деятельности. Только насчет «обсудим редакторским составом» Геймер, конечно, загнул... Редсовет предполагает, а Главред располагает. В том числе и рубрики по страницам.

Письмо №03

Дарова, уважаемая редакция уважаемой «Мании»!

Сидел я недавно, готовился к экзамену по биологии, и стукнула мне в голову идея написать Вам. Решил я посоветовать Вам немного изменить систему оценок игр. Сие значит, что неплохо было бы Вам помимо «Рейтинга «Мании»» ставить «Жанровый рейтинг». То бишь оценивать иг-



ру не только по основным состовляющим (геймплей, графика, звук и т.д.), на н по жанровым состовляющим. Например, еслн нгрушка — овтосим, то должны оценнвоться «Физико», «Трассы» и т.д. Если перед нами какая-ннбудь odventure, то оценки требуют «Сюжет», «Персо нажи» и т.д. Ну о если попадается RTS, то нужно ставить карлючки «Упровленню ресурсами".

Oleg Podchashynsky

Катя

Итак, перед нами вапрос, как лучше оценнвать нменуемую играй объективную реальнасть, данную нам в ощущениях. Думаю, что существующая система оценок оптимальна, потому что упор в ней делоется на гловное и универсальнае для всех игр качества — играбельность А все прочее, типо завязано ли двойным марскнм узлом гоночная трассо, учитывоется ли Кариолисова сила при решении баллистических зодач н сколько лап у местной розновидности телепузнков, — вопросы глубако вторичные. Именно затем и пишутся двухстроничные обзоры, чтабы абсудить (с подрабными обосновониямн точки зрения авторо и экскурсомн в историю вопрасо) такие специфические чостности.

В отдельные графы выделены те вещи, которые могут стоть крнтичными для восприятия игры: графика, музыка, интерфейс Допустим, всем игра хороша, на, чтобы справиться с упровленнем, нада быть асьминагам. А еще лучше — кальмарам, у нега щупалец больше О подобных сюрпризах лучше знать зоронее.

Такая система оценок не с Луны в гатовом виде к нам упало, о возникло в результоте сурового естественного отбора. Кому интересно — знайте, что когдо-то наш уважаемый Главред пытался праводить падобные эксперименты в других журналох Это привело к большой путанице кок-то роз две страннцы журноло принлась пожертвовоть но объяснения, как расшифровывоются критерии рейтннга, какие ани бывают н как подсчитывается итоговое значение Вряд ли подобные премудрости кому-нибудь нужны. Так что остовим все как есть.

Письмо №04
"Must die, или вырождение компьютерных игр"

Просьбо не корить меня за столь омбициозное название письмо. Сейчос я объясню, что подвигло меня к его нописонню. Дело в том, что игровоя нндустрия медленно, но верио лодходит к канцу. Сюжеты игр повторяются, разработчикн зосыпают нас кнлограммоми обещоний, но ситуация не меняется.

Особенно плочевно выглядит жанр 3D oction. Этот жонр, как нн странна, больше всех огроничен розличиыми ромками. Сюжет. Все сводится к «адин против всех». В конечном итоге снаво приходится мочить огромное чнсло врогов, время от времени порешая «боссов». Немного отличаются симуляторы спецноза ипи военные симуляторы. Здесь упар делается но реолнзм, и претензий я никоких не имею. Оружие. Мне кажется, за столько лет пронзводства трехмерных стрелялок у розработчиков кончилась фантазия. За нсключеннем нескольких нгр, ном приходится бегать с пистолетом (рaзлнчных морок, различных вндов, но с одной функцней — дистонционная монтировко), ножом (монтировкой, мечом, дубиной), шотганом (он, кажется, вообще не меняется), снайперкой (смотри шот ган, навесь прицел) и рокет лаунчером (тут вообще нникокой фантозии). Иногдо нам подбрасывают рельсу (уже воспринимается многимн как «обычное» оружие), гранаты (почти ннгде не помогают) или плозменное оружие (мощно, но мы «это» уже виделн). Враги. С каждым годом они становятся все умнее. Но у них одна цель — вомочить играющего.

Игроку надоедает толпо солдат, основной целью которых является его бренное тело. Вот почему пюдям нровится мультиплеер. Там ты знаешь, что как личность — ты всем до одного места. От тебя там ждут только фрагов и ничего больше. А гловное — все игроки мультиплеера не будут ганяться именна за тобай. Предстовьте себе квокера, которого поместилн в тело одного из толпы солдат (в C&C, напрнмер), которая бежит на укреплення врога. Ему понровится! Ноконец-то он попадет в реальный бой! Вокруг него будут падать раненые товарнщи, вражеские снайперы будут долбить по всем, о не по нему. Это очень вожно.

Интероктивность. Розработчики используют ее не в том месте и не в то время. Ну нофнга ном разбивающиеся лампочки и кружкн с кофе?!! Лучше сделайте так, чтобы любую деревянную дверь можно было бы вынести к такой-то бабушке! Нагпядным примером «интерактивности» является игра Max Payne. Все, о чем я писол выше. Лампочки, бутылки, кружки... единственное, что мне понравилось — так это дырки от пуль в кафеле. Тела. Боже мой. Создается впечатление, что ты попал на съемочную площадку Голлнвуда! От взрыва гронаты враг вскрикивает (!!!) и артистично подлетает в воздух но несколько метров. А попадоние нз снайперской вннтовки в голову?! Маленькое облачка крови и все тот же вскрнк. Хочется дать этим громотеям по голове учебнником по анотомии (благо что я зною ее очень хорошо). Дробовик. Скажите, пожалуйста, физику в школе разработчики учили? Почему кинетическая энергня от пападония дробн (да и пули) передается телу врага только при смертельном раненнн? Может быть, она где-нибудь нокапливается и вылнвается но несчостную жертву только в момент смерти? Ладна, о Red Foction. Кто там орал громче всех про Geo-mod?!! Розроботчикам стоила бы орать потише. Вндите пи, дизайнеры карт взбунтовопнсь .. До еслн бы они оставили полную интерактивность, норoд бы их на руках носил!!! Знаете, что думает человек, играя в новый три дэ экшн н стреляя из рокет ланчеро по столу, от которого не атлетает даже щепки? Он думает: «А, кок обычно . ». Вот нменно, как обычно! Народ уже даже привык к условностям.

Стротегин. Основной концепцией развития сюжето в стратегиях является противоборство нескольких рос (народов, племен, органнзаций). И эта кок раз и лрнвадит жонр в тупик. Породокс, но фокт. Основополагающая концепция стратегий н ведет их к концу! Второй цветок на их могилку — юниты. (...) От одного этого слово у некоторых людей начиноет появляться зевота. Еще одна причнно надоедання — миссин. Людям надоело, что их победоносное шествие прерывается зостовкой, гласящей, что «Mission is loading». (...) Короче — рамки у стратегий токие: строительство базы, строительство юнитов, сбор ресурсов, беспрестаннае комондованне. С одной стороны, эти черты обеспечили жанру популярность, о с другой, кок я уже говорил, мочат этот жонр на корню.

Всем здоровья н музы над головой!

Игорь «crusoder» K.

Геймор

Н-дааа. . Ничего не скожешь — пессимистично настроенный таварищ Сматрит на мир сквазь прнзму темных очков н всем недоволен. Как правнло, падабный взгляд на вещи паявляется пасле того, кок активна игроешься лет пять-семь И я дапека не впервые слышу мнение о том, что "ничега нового не появляется", "все давным-давна игроно-переигрона", "разработчики ганят конвейерную халтуру", "обещают, что будет мегосупер, о но поверку — то же самое, что и роньше, только в другой упаковке", "игры вырождаются, новых идей нет", "монстры тупые, юнитав много, базу строить, всех мочить, врагн только н умеют, что морду бнть" и прочее в том же духе.. Ерунда все эти стенания, и цено им грашавая Спрашиваете — пачему? Несколько причин.

Во-первых, общая цель пачти любой игры какая? Пабедить Пабедить — значит преодолеть прелятствия, которые отделяют тебя от вожделенной победы, торжественно зопечатленной в финальном ролнке. Прнчем препятствия должны быть интригующие и интересные В квестах эта галаволомки всех сортов н рознавидностей. В экшенах это монстры всех мостей и разномордостей В стратегиях эта вайсковые соединення всех родов и розноpодностей. В автоснмуляторох это трассы всех формотов и рознокрнвостей. И так допее. Характер каждай игры апределяется темн препятствиямн, которые нужна преадолевоть Если надоело дроться с монстрами — зночит, дружок, ты обыгрался в экшены, а не экшены — дерьмо. Тнпа рознице. А розговоры, что манстры талько и умеют, что пытоться доть нгроку дуба... о чего они, целоваться с ним должны и в постель тощить? Они — монстры Они — злые. Мы — еще хуже. И мы им бошки снасим Вопросы?

Во-вторых, комльютерные игры по природе своей нахадятся в вечном понске оптимальных решений. Кок так? Объясняю Например, праверенная временем оружне остается, прочее идет но свалку историн Интересные противники воплощаются в последующих игрох, о неинтересные, пусть хоть ста роз оригинальные, зобывоются. Ты какой бритвай бреешься? Однай и той же, или каждый месяц меняешь? Ага — одной и той же. Я тоже. Патому чта то, катарой я бреюсь, праверено временем, и ей бриться — по кайфу, о другие — не нужны. Ну и здесь то же снтуацня.

В-третьих, игры постоянно шогают вперед. Появляются новые жанравые ответвления, новые оригнналыные наработки, улучшоется графнко (или кому-то не нравится, что она улучшоется?)... никокого зостоя и в помине нет. Я считаю, чта прогресс развнтия компьютерных игр мог бы двнгаться и побыстрее. Что сюжеты могли бы быть поглубже и поумнее, что в геймплее — больше новоротов, н прочее подобное. Но "хотелось бы большего" не зночит "все вокруг — мрок и фигня, т к. мне хотелось бы большега" Плюс к тому — не нада забывать, что генин работоют далеко не в кождой розработческой кантаре. Создавать необычные и вместе с тем клоссные игры спасобны еднннцы (о необычные, но неигробельные каждый дурак может). Бальшинства же умеет пишь воспраизводнть нapаботкн других, внося незначительные изменения. Ток везде, в любой облости человеческой деятельности. Не нравится? Тогдо адресуй претензии к человечеству, которое так устроено, о не к играм.



В-четвертых, мне понравилось, как ты, уважаемый, разложил Max Payne. Посмеялся. Только ты зря забываешь, что Max Payne — не симулятор, а зрелищный экшен. И, подозреваю, его разработчики прекрасно знакомы с хомо-сапиенсовой анатомией. А вот насчет разрушабельности предметов — поддерживаю. И Red Faction действительно внушал огромные надежды, пока не стало кристальнее понятного ясно, что вопли о "разрушить можно что угодно" — таки блеф. Хотя игра все равно недурственная, лично я ее с удовольствием погонял.

В-пятых, мультиплеер — это не когда "ты всем до одного место", а когда играешь с живыми оппонентами из плоти и крови, которые думают и действуют иначе, чем компьютерные противники. Ты дерешься (либо действуешь в кооперативе, либо сражаешься в команде) не с машиной, а с равными себе. Тут и совсем другой уровень мозгов, и психологический фактор ("люди! живые!" — помните анекдот?). Это — всего лишь другая форма компьютерно-игрового развлечения, и глупо одно с другим (сингл и мультиплеер) сравнивать. И то, и другое круто.

Итог. Мне осточертело болтовня о "вырождении компьютерных игр", и я искренне рад, что отвечаю на подобное письмо именно в юбилейном номере "Мании". Игры — рулезз. Вечный. У них есть недостатки — правильно, в мире нет ничего совершенного. Их есть за что критиковать. Но еще больше есть того, за что их можно любить. А вырождаются — как раз те, кто разглагольствует о "вырождении игр". Так как вскорости, насытив себя желчью и окончательно во всем разочаровавшись, перестают быть компьютерными игроками, перестают быть геймерами.

Я ответил.

Катя

Ну вот, Большой Белый Брат Геймер успешно закончил скальпировать Крестоносца Игоря за его декадентские настроения. Воткну и от себя парочку булавок в мягкие части крестоносца.

Несколько слов о том, что «ничто не ново под луной». Начну с того, что вся история человечество — это довольно ограниченный ряд повторяющихся сюжетов. Уже при царе Соломоне звучали упаднические слова: «Все суета сует и всяческая суета». Ничего. С тех пор минула несколько тысяч лет, а от скуки никто не помер.

Другой пример. В 1899 году руководитель Патентного бюро США обратился к Президенту с предложением... закрыть его ведомства. Мотивировка была простой и лаконичной. «поскольку все, что можно было изобрести, уже изобретено». Продолжать надо?..

Подумайте, ведь компьютерным играм всего пара десятков лет! А сколько уже сделано? Выкристаллизовались жанры. Выработаны приемы, заставляющие геймеров прилипать к мониторам. Графика улучшается от игры к игре. За последний год в техническом плане мир шагнул в 3D, а в идейном — апробируются такие интересные фиговины, как Алиса МакГи и Black & White.

Может, в недалеком будущем нам предложат одеть шлемы или просто прицепить к голове пару электродов, и мы всеми чувствами, сенсорами и прочими ощущалами почувствуем виртуальную реальность. Впрочем, и тогда найдутся люди, которые станут жаловаться на недостаток новизны и острых ощущений.

Что же касается интерактивности, тут думаю так. Каждая разбитая чашка или фингал под глазом у трактирщика — это вставленный в игру небольшой скрипт. Когда их слишком много — они неоправданно утяжеляют игру, продлевая время загрузки и задирая вверх системные требования. Если это чисто косметика в рамках модных тенденций — большого смысла в них нет. Другое дело, если интерактивность добавляет что-то существенное к геймплею. Пример хорошей интерактивности: в RPG Wizards & Warriors можно разыскать в лесах несколько сундуков с барахлом, построить из них пирамиду и так преодолеть драконью гору, избежав рискованной встречи.

Еще при обсуждении интерактивности в играх обычно много внимания уделяют битой посуде и сломанной мебели, совершенно забывая при этом о людях. Похоже, что в большинстве игр NPC совсем не следят за новостями. Или память у них 8 байт на рыла. Даже в такой хорошей игре, как вышеупомянутая W&W, самурай Торин упорно собирается пристрелить ни в чем не повинного дракона, хотя мы ему уже несколько раз объясняли, что не дракон съел его папочку.

Геймер

О Торине. Может, он просто любил драконятину?..

Письмо №05

Привет, Геймер!

...**В спорте есть индивидуализация. Каждый может завоевать уважение своими развитыми способностями. Не спорю — в киберспорте тоже можно завоевать уважение. НО! Все будут в масках, у «спортсменов» не будет своего лица. И как вообще они будут называться? Некоторые имена сегодняшних киберспортсменов просто непроизносимы! (не с этической точки зрения, с точки зрения написания).**

С уважением, Алексей

Геймер

Мы с Алексеем перекинулись парой писем, и — именно этот фрагмент из переписки мне захотелось внести в "Почту". Как раз два номера назад обсуждались перспективы киберспорта, который сейчас действительно с бешеной скоростью набирает обороты... как вода, прорвавшая долго сдерживавшую ее плотину. Хотите подробностей — начните почитывать "Клубные новости" нашего "Deathmatch". Можете, кстати, еще рекламу на 111-й странице посмотреть.

Вполне возможно, что киберспорт, который в России уже узаконен как официальный вид спорта, через некий промежуток времени выйдет за рамки компьютерных игр, и поединки будут транслироваться по телевидению наравне с футбольными матчами. К тому идет. Похоже, Станислав Шульго, написавший статью "Место для наблюдателя" (седьмой номер), действительно предвосхитил грядущее...

И как раз ввиду происходящего любопытна высказанная Алексеем мысль. Если вдуматься, то ведь и вправду хитромордая селедка получается: спортсмены в киберспорте — безликие, они представлены трехмерными фигурками, за которыми лишь человек с недюжинными экстрасенсорными способностями может угадать облик сидящего за компом игрока. Футболистов мы знаем в лицо. Киберспортсменов мы воспринимаем по труднопроизносимым никам. Что думаете?

Лично мне кажется, что отсутствие лицевой морды физиономии спортсмена ничему не мешает. Совершенно без разницы, как себе представлять игрока, — как колоритного компьютерного персонажа с закрученной в бараний хвост никтурой (имя+аббревиатура=...) или как реального человечка с лысиной промеж ушей. Что он реальный, что он виртуальный, а все равно сторонний наблюдатель ничего не знает о его характере и богатом внутреннем мире, а потому — вынужден сам все домысливать. И, как следствие, складывающееся у зрителя-наблюдателя в воображении представление об игроке все равно получается нафантазированным, т.е. — виртуальным. Более того: виртуальный персонаж занимательнее сам по себе. Да и таинственнее — в нем интрига есть. А в лысине промеж ушей интрига, конечно, тоже есть... но в меньших, значительно меньших количествах... Так что — наоборот, виртуальность игроков — лишнее очко в пользу перспективности киберспорта.

Так я мыслю. Кто не согласен — шлите письма. На конверте царапайте на деревню Геймеру.

Письмо №06

То, о чем я буду писать далее, вряд ли можно назвать абсолютно новым жанром (т.е. он имеет под собой основу из уже существующих), но все же прочитай и разнеси меня в пух и прах (как обещал :-). Дело в том, что все игры в данный момент основаны на насилии (прошу не рассматривать данное утверждение как упрек в сторону разработчиков). А как бы отнеслись люди к предложению пройти дорогу через абсолютно ненаселенные горы? Естественно, трудную и опасную, куда ж без этого?

Верно — исчезают оружие и адреналин, создаваемые убийством. Что взамен? Тот же адреналин, только создаваемый страхом за жизнь. Но чтобы такой страх появился, нужен хороший уровень исполнения игры. А дальше... Большую часть освободившихся клавиш можно занять под новые действия — удержание равновесия, к примеру. Также появляются многочисленные головоломки. Появляются, надо заметить, сами собой. Разжечь костер, перейти через обрыв...

Описание краткое, но суть ясна: игра на основе 3D Action, но без многочисленного монстрятника. Более интеллектуальная. Позволяющая освежить мозг и перестать играть для того, чтобы замочить еще парочку этих зеленых человечков :).

OxOld aka Gold Nali

Катя

Кажется, при создании идеи игры лозунгом автора было: «За здоровый образ жизни в виртуальной реальности!». Актуально. Насущно. Дополнить это полезное времяпрепровождение можно ознакомительными экскурсиями по конкретным тропам родного края. Желающие записаться на экскурсию есть?

Хотя игра, дающая тренировку полезных в жизни навыков, может прийтись народу по душе. Это я о костре: развести, а потом замочить. А еще очень увлекательная игра — виртуальное решение контрольной по алгебре. Или виртуальная штопка носков при помощи мыши с колесиком.

Кстати, неправда, что все игры основаны на насилии. Есть масса других достойных целей, — например, разбогатеть до неприличия или под-



катиться к конкретной девице А в квестах обычно вообще нельзя ни замочить никого, ни самому шею свернуть. Разве что голову — разгадывая головоламки. Пример — культовый Myst.

Геймер

Твоя правда, уважаемый OxOid aka Gold Nall, было дано такое обещание. Говаривал я пару "Почт" назад, что новый жанр сейчас придумать невозможно вообще и в принципе, а кто сумеет — пусть шлет письма, и либо я посыплю череп пеплом и буду выть о покоянии, дескать, дурак был, неправ был, вину признаю, искуплю каторжным трудом на благо родного журнала либо же разобью означенный "новый жанр" в пух и прах и к чертовой бабушке на деревню к дедушке.

Письмо получено. Прочтено и осознано. Ну так вот: посыпать череп пеплом мне не придется А соответственно...

Соответственно — начинаем сыпать пепел. Прицельно, злостно и горстями.

Идея, на самом деле, классная, и мне искренне понравилось. Но это ни разу не новый жанр. Поэтому разобью не в пух и прах, а только в пух.

Первое. Разжигание костра, преодоление обрыва, разбивка палатки над пропостью и отыскание на леднике подходящей дубины для оглушения повадившегося таскать тушенку ископаемого медведя — это конкретные квестовые элементы, относящиеся к жанру, который так и называется — "квест" Причем если только эти элементы и есть, то игра — квест, а если не только эти, то игра — "кто-то + квест" либо "кто-то с элементами квеста". Новый жанр? Нет — не новый жанр. Вычитаем Смотрим, что остается.

Второе. Хождение по кромке обрыва, удержание равновесия, ухват пальцами за каменный выступ и мат-перемат на упавший вниз в лапы прожорливого медведя рюкзак с тушенкой — это классический аркадный элемент. В аркады играли? Там таких вот лазаний — выше колокольни, а звон так вообще за версту слышен. Однако — товарищ OxOid aka Gold Nali далек от аркадности У него — типа симулятор. Горного козла. Простите — горнапроходчика Т.е. та же аркада, но с кучей клавиш управления. Ну — ладно, не возражаю. Не так давно, кстати, симулятор прыжков с парашютом появился. Та же фигня, только в профиль. Ну — симулятор, ну — прыжков, ну — книзу харей сверху зонтик, и чего? Тоже — поправки на ветер и прочие хитротонкости. Так его и записали: "симулятор прыжков с парашютом".

Третье. "Симулятор горнапроходчика с квестовыми элементами". Игра, подобной которой на моей памяти не появлялось, но которая никаким образом новым жанром не является, а представляет собой своеобычную смесь двух жанров. Причем — становится интересной для игрока, как правильно подметил товарищ OxOid aka Gold Nali, только при сногсшибательной графической реализации, мощнейшей интерактивности, детальнейшей проработке окружающей среды, гениальной атмосферности (чтоб мы писались от страха, что с обрыва навернемся), ну и так далее — геморрой полный, который реализовать дико сложно, а кому он нафиг нужен — непонятно. А можно еще сделать симулятор зяблика, сантехника, опоссума, пожарной лестницы и осеннего ветра — типа листья гонять будем. Ничем не хуже.

Такие вот дела. Извращение на основе существующих жанров придумать можно, ежели душевненько мозгами покорячиться. Новый жанр — уже не получается. Но идея хорошая — изюминка в ней присутствует Полюбоваться на горы... Покарабкаться по ним, испытать чувство высоты.. Был я в горах — совершенно незабываемые ощущение, и адреналина хоть залейся до не кашляй.. Возможна, лет через пятьдесят, когда появится настоящая виртуальная реальность, горнолазанье сумеет стать отдельным жанром. Жаль — не доживем, а если доживем, то будем за уткой под кровать лазать, а не по горам. Ну а так, в остальном — супер! И все такое.

Письма №07 и №08. Первое

Вот прочитал вашу статью «Время игры» и подумал, что автор неправ. Неправ в том, что это круто, когда в игре протекают процессы без присутствия игрока. Взять, например, стратегии, где один игрок должен завалить другого игрока (или игрока, управляемого компьютером) при помощи армий, танков и тактики. А теперь представим, что игрок отстроил базу, оборону, наклепал кучу военного металлолома и, сохранившись, пошел спать (на работу/в школу ему завтра идти надо). А загрузившись опять, видит, что базы нету, войско к черту, а игра, весело улыбаясь, говорит ему, что он проиграл. А проиграл потому, что он спал, пока игра мочила в пух и прах его базу. И что, вы думаете, сделает офигевший геймер после такого сообщения? Да сотрет он эту умную игру, которая без его ведома оставила его в проигрыше! Это был номер один.

А вот вам еще номер два. Откройте-ка рубрику «Самопал», один из выпусков. Там находится такой текст: "Игрок должен чувствовать себя в центре истории мира." Но как он может быть в центре мира, если он отсутствует? Что должны делать персонажи и другие процессы в игре, пока его нет? От кого им ждать реакцию? От самого себя? Но зачем? Зачем разработчикам делать процессы, которые игрок не оценит? Не оценит, потому что спать в это время будет. Зачем им прописывать все эти процессы, когда игрок в них не нуждается?..

Спешу заверить, что это — мое личное мнение. Все. Пусть «Игромания» процветает. И пусть в ней будет очень много проблемных тем!

Drawer

Катя

Полностью согласна с Drawer'ом. Непрерывное течение игрового времени уже давно достало в онлайновых играх (Ultima Online, Archmages и т.д.). А ведь человеку надо учиться, работать, спать, наконец! И после пары неудач, случившихся не из-за его ошибок, а из-за того, что он просто был занят, игрок расстраивается и уходит из виртуального мира Иногда навсегда. Один мой знакомый, добившись немалых успехов в Archmages, вынужден был дать объявление. «Отдам Ядозуба в хорошие руки». Ядозубом его аватору звали.

На в онлайновых играх непрерывное время — необходимость (хотя даже там стараются его устранить — например, накапливая ходы игрока, которые он может использовать, когда вернется, или защищая страну игрока «силовым полем», если он предупреждает, что уходит в отпуск). А самому-то зачем молотком по пальчикам?

В играх на отдельно стоящем компьютере — я ярая приверженка солипсизма. Нет меня — нет мира. Все И игровое время к реальному привязывать не нада.

Геймер

Я придерживаюсь противоположного мнения. Но выскажусь позже После следующего письма.

Письма №07 и №08. Второе

Задумался я в этот раз по поводу статьи «Время игры». *(далее погрызен мышами кусок текста, совпадавший с написанным в предыдущем письме)*

Можно, конечно, заменить роль игрока своеобразным «автопилотом», который возьмет на себя часть функций игрока и будет отражать набеги орд компьютера, но это уже будет похоже на футбольный сим, где управление обеими командами отдано компьютеру, или на поединок ботов в 3D Action без участия человека.

То же самое о примере с налогами, высказанным автором. А толку с того? Почему игрок должен платить только потому, что его не было в игре? Представьте себе, если бы какой-нибудь полководец на какое то время оставил свою армию, а та должна была бы отбиваться от врага самостоятельно. Или президент страны уехал в отпуск на полгодика, а потом стал бы решать проблемы, которые накопились за его отсутствие. Помнится, если в СимСити разметить зоны, построить нужные административные здания и оставить компьютер на денек-другой, то, вернувшись, можно застать нормальный развитой город. Чем не саморазвивающийся игровой мир?

Теперь о RPG, где время имеет важное значение, т.к. там игрок временами спит, восстанавливая силы, находится в пути, просто ходит по игровому миру и т.д. Время же постоянно течет, восстанавливаются монстры, появляются новые товары в магазинах, различные заведения не работают по ночам, все находится в движении. Но опять же, есть опция сохранения, и время опять замораживается. В принципе, «независимое время» здесь не мешает. На что делать, например, тогда, когда игрок вышел, находясь в подземелье или в месте, кишащем монстрами, которые были убиты игроком... и теперь там безмятежно стоит. Время идет. Монстры восстанавливаются и, по законам мира, начинают искать добычу, т.е. действуют, как действовали бы дикие звери. А тут рядом, понимаете ли, остолбеневший игрок стоит... жратва. Дальнейшее развитие ситуации понятно.

Возможным решением проблемы может стать ограничение мест, где игрок может выйти из игры, предоставляя ее самой себе, т.е. — либо в городе, либо где-нибудь еще. Но тогда какая разница в том, будет ли в игре «независимое время» или нет? Игрок просто заново начнет проходить места, где опять полно врагов. Они же по теории «независимого времени» (назову ее так для простоты употребления) должны охотиться, жить и развиваться. А то еще соберутся в орду и пойдут на город, где пребывает в сомнамбулическом состоянии игрок. И какие отличия от того же Diablo, где в многопользовательской игре монстры восстанавливаются каждый раз после выхода? Автор также считает, что в Онлайн-RPG мир все так же мертв, и видимость живого и развивающегося мира поддерживается только большим количеством игроков, а все подземелья с монстрами без игрока мертвы. А что же они должны делать? Выходить оттуда и, как «цыгане шумною толпой», мчаться на игроков? Игра не может постоянно жить своей жизнью в том представлении, в каком оно была



описана. Это само себе доказывает, что она должна быть в постоянном действии, т.е. в нее надо играть все время. (В игре ночь — игроку можно спать, день — надо играть).

По мне уж проще рондомайзер (генератор случайных событий) запихнуть в игру, пусть он н крутится.

И чем автору так не нравится опция сохранения? Правда, такая возможность отличается от реалий нашей жизни, но ведь это — игра. Мало того, однопользовательская игра. Она создана для одного человека. В ней есть свой сюжет, и она создана для развлечения. А так, по-моему, получается попытка создания реального мира на компьютере, что в принципе невозможно.

Вообще, мне кажется, что будущее за многопользовательскими играми, где игроки и будут предстовлять игровой мир. Представьте себе игру, где один из игроков будет злым некромантом, поднимать полчище скелетов, терроризировать деревни, а группа бравых рыцарей-игроков получит задание его убить от короля-игрока, который обеспокоен ухудшившейся жизнью своих горожан (тоже игроков, занимающихся своими делами до поры до времени, накапливая опыт). Представили? Целый виртуальный мир, где игровые законы создаются самими игроками.

P.S. А вообще я думаю, что игры с «независимым временем» появятся только тогда, когда технологии выйдут на качественно новый уровень. То есть VR. Оно же виртуальная реальность. Там и встретимся.

С наилучшими пожеланиями, Nightingale

Геймер

Сперва предостовлю слово герою дня — автору статьи "Время игры" Стониславу Шульге. Не могу сдержать себя и не отметить, что нижеследующий текст Станислав написал после изучения всех писем, посвященных протестам против введения реального времени в играх. А таковых было гораздо больше, чем те два, которые мы публикуем.

Станислав Шульга

День добрый.

Во-первых, спасибо за отзыв всем, кто написал. Значит, все-таки кого-то я своей статьей «достал».

Во-вторых, хотелось бы пару слов сказать по поводу «прав автор» или «автор неправ». Я думаю, постановка вопроса не слишком корректна но данный момент. Если когда-нибудь появятся игры с «независимым временем» и в них будет интересно или неинтересно играть, то, я думаю, вопрос «прав или неправ» отпадет сам собой.

Другое дело — насколько необходимо внедрение «независимого времени». Надо ли? Я считаю, что попробовать стоит. Во всяком случае, поле для экспериментов тут большое, реализация «независимого времени» может быть осуществлена десятками способов. И я не думаю, что разработчики будут настолько безжалостны к игроку, чтобы после очередной загрузки он нашел свою с таким трудом отстроенную базу в руинах после атомной бомбардировки. Зачем вподать в крайности? В такую игру, естественно, никто играть не станет, и я в том числе.

Третье. Насчет того, где должен быть игрок, «в центре мира» или где-то еще, то — тут дело вкуса. Кому-то нравится зарулить планетными системами, о кому-то, может быть, уже поднадоело. Это я про себя. Каждый раз ощущать себя вершителем судеб мира как-то уже приелось. Хочется чего-то поскромнее. И чтобы поменьше зависело от меня лично. Кому как, а мне было бы интересно в это поиграть.

Геймер

Было дело, что я обещал высказаться? Было. Ну дык — высказываюсь. Полная реализация независимого сплошного течения времени возможно хоть сейчас. И это будет офигенно увлекательно и играбельно. Угу? Ну конечно, не верите. Супер — объясняю.

1. Детсадовский максимализм "я лягу спать, а когда проснусь, то меня уже прирежут, а бозу мою захватят, я так не хо-о-чу!" оставляем покоиться под гробовой доской гомерического смеха. Подобную ерундистику никто воплощать не собирается. Дураков нет.

2. Существуют онлайновые игры плана той же Ultima Online, где время течет совершенно независимо от участия конкретного игрока. И почему-то, когда игрок выходит из игры, с его героем ничего не происходит. Особенно если не оставлять героя посреди толпы азартно атокующих монстров. С чего бы это? Типа мистика или как?..

3. В онлайне сплошное течение времени давно реализовано. Мир живет и развивается сам по себе. А игрок — активная его частица. Не менее того, но более того. Он не может повлиять на мир в целом, но может участвовать в событиях, которые в означенном мире происходят. Однако в синглплеерных играх (т.е. когда один игроешь) такого не происходит. Почему?

4. А потому. Не допер до этого никто. Пока что не существует сингловых компьютерных игр, где был бы создан саморазвивающийся гигантский мир, в котором мы сами выбираем, куда нам отправляться и чего делать, кого убивать, кому помогать, где деньги зарабатывать, когда на дно залечь, когда в драку полезть, кого к себе в команду нанять... Говорите — GTA2? Говорите — Daggerfall? Говорите — Jagged Alliance? Еще пятьдесят названий выкрикивайте? Забудьте. Ключевые слова: саморазвивающийся. Вы включаете компьютер и обнаруживаете, что в мире произошли такие-то изменения, по поводу которых можно как-либо прореагировать. Или никак не реагировать.

Допустим, происходит война в некой отдаленной стране. А вы возглавляете группу наемников, и ваша цель — подзаработать. Никаких кондолов в виде миссий, уровней и прочего! Сами выбираете, чего делать. Вас — несколько человек. Вокруг — огромнейшая страна. В ней не десять или сто секторов, которые надо захватить, а в ней двадцать миллионов "секторов", которые вы с вашей группой за год, может, и обойдете, но вот насчет захватить — навряд ли. За вами никто не охотится (до кому вы нужны-то, собственно!.. вспоминается анекдот про "неуловимого Джо") У вас есть источники информации. Загрузив игру, вы узнаете, что там-то провозят ценный груз, захват которого сулит немалую прибыль. И что еще двадцать любопытных вещей происходит, но которые при желании можно как-то проигнорировать. И это не все. Можно по городком пошастать, с народом пообщаться и везде пообщаться, по магазинчикам пробежаться, и так далее.

Причем, если вы хоть сто раз перезагрузитесь, положение в мире не изменится. Но если вы на денек съездите к маме на дачу, а потом вернетесь, то — изменения уже произойдут.

Идея ясна? Жанр — любой. Можете командовать тонковой группой, можете быть убийцей-одиночкой, можете — автомобилистом-скалолазом... да хоть сексапильной красоткой в поисках развлечений! Без разницы. Главное — мир, на который вы не можете повлиять, который живет сам по себе и который вас почем зря не трогает.

5. Теперь добавляем сюда возможность сохраняться, ускорять/замедлять течение времени и прочее подобное. Знаете, что получаем? Игру, которая круче той же Ultima Online в десять раз. Так как там подобного вытворять, разумеется, не получится.

6. Я думаю, независимое время в играх появится раньше, чем настанет эра виртуальной реальности. И это будет та самая революция, о которой стаья долго орали большевики, которых до последнего момента никто не слушал. А потом уже свершилось. И — закончим на этом.

Мы в Сети

Геймер

Почтовый раздел юбилейного номера подплыл к водоразделу завершения, и мне осталось лишь порадовать держателей страничек фактом публикации адресов таковых страничек в "Мании" и тем, что, прочтя эти магучие адреса, все читатели журнала, как один, немедленно по ним и отправятся. Составлю мозаику надежды на песке ваших возжеланий, что нынешние странички окажутся вам полезны и интересны.

Народ, шлите, у кого домашняя страница есть. Если нормальная и связана с компьютерными играми, то могу ручаться (Катей) — адреса опубликуем.

Адреса страничек

1. *www.i.com.ua/~claw*. Модели, боты, карты, музыка, скриншоты, обои, обучалка по WorldCraft и много-много другого интересного.

2. *http://trplanet.fanat.ru*. Сайт полностью посвящен игре Tomb Raider, начиная с кодов и секретов, заканчивая комиксом и галереей. Много полезной и интересной информации.

3. *www.blackrainbow.fatal.ru*. Проза и поэзия от забавных очерков до глубокомысленных рассказов и стихов... Всегда работает форум, где вас услышат.

4. *www.quake-game.narod.ru*. Сайт, где есть ВСЕ о Кваке. Еще здесь с разрешения редакции опубликованы статьи "Игромании" по Q.

Катя

Поздравляю вас еще раз с нашим юбилейным выпуском, и желаю как вам, так и нам цвести махровым цветом, невзирая на погодные условия, политическую обстановку, курс доллара и прочие малосущественные для настоящих игроманов факторы. До декабря!

Геймер

Встретимся в пятьдесят первом номере!

Бурную мыслительную активность над вашими письмами разводили, плодили и размножали:



Катя (kat@igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)


ИГРОМАНИЯ
COMMANDOS 2


HOLLYWOOD
COMMAND & CONQUER
YURI'S REVENGE
ИГРОМАНИЯ



По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru

СНАЧАЛА БЫЛИ АЛЛОДЫ. ПОТОМ — ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ.



НОВЫЙ ПРОЕКТ NIVAL INTERACTIVE

Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противоборстве за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто превзойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.

- zпервая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ

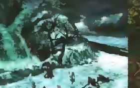
games.1c.ru
www.nival.com
www.etherlords.com







Выход игры: IV квартал 2001 г.







ЖУРНАЛЫ И КНИГИ ПОЧТОЙ

Бланк заказа (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс | область (край)

район

город (поселок, деревня, село) | а/я

улица (квартал, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, линия) | дом | корпус | квартира

фамилия

господин | госпожа

имя | отчество

число | месяц | год рождения | год города | телефон

Заказанные лоты

лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров
лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров
лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров
лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров
лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров

Порядок оформления бланка-заказа

1) Впишите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;

2) Укажите количество номеров журналов и экземпляров книг,

3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква),

4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: 111673, г. Москва, а/я № 70, "Игромания". Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытке или в письме.

Стоимость пересылки **от 30 до 40 руб** (в зависимости от вашего региона проживания).

При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно **8% от общей суммы заказа**). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авиатариф.

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте.

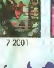
Номера лотов и цены (без стоимости пересылки)

Наименование	Лот	Цена (руб)
Журналы		
«Игромания» №6 2000	600	30
«Игромания» №8 2000	800	30
«Игромания» №9 2000	900	30
«Игромания» №10 2000	1000	30
«Игромания» №11 2000	1100	35
«Игромания» №12 2000	1200	35
«Игромания» №2-3 2001	201	40
«Игромания» №4 2001	401	40
«Игромания» №5 2001	501	40
«Игромания» №6 2001	601	45
«Игромания» №7 2001	701	45
«Игромания» №8 2001	801	45
«Игромания» №9 2001	901	50
«Игромания» №9 2001 + CD	9015	65
«Игромания» №10 2001	1001	50
«Игромания» №10 2001 + CD	10015	65
«Геймпостер»	13	15
Книги		
«Место действия: «Вавилон-5»	10	40
«Лучшие компьютерные игры» №11	1111	65
«Мир PlayStation» №1	121	40
«Мир PlayStation» №2	122	40
«Мир PlayStation» №3	123	40





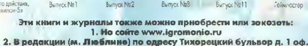


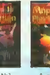



6 2000 | 8 2000 | 9 2000 | 10 2000 | 11 2000 | 12 2000

2-3 2001 | 4 2001 | 5 2001 | 6 2001 | 7 2001 | 8 2001

9 2001 | 10 2001






«Место действия: «Вавилон-5» | Выпуск №1 | Выпуск №2 | Выпуск №3 | Выпуск №11 | Геймпостер

Эти книги и журналы также можно приобрести или заказать:

1. На сайте www.igromania.ru

2. В редакции (м. Люблино) по адресу Тихорецкий бульвар д. 1 оф. 465 (см. схему проезда). С 10.00 до 18.00 кроме субботы и воскресенья. Предварительный заказ по тел. 975-7409, 975-7410.

3. На книжной ярмарке (м. Проспект Мира) в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4 место 354. Цены и ассортимент может отличаться от того что представлен в журнале.

4. В компьютерном салоне «НОРМА» (в 3 мин. пешком от м. Беляево) ул. Профсоюзная, д.93А, офис 104. Без выходных. Предварительный заказ журналов по тел. 330-2774, 336-26-88. Как пройти см. на www.norma.ru

КАК ПРОЙТИ В РЕДАКЦИЮ

СТАВРОПОЛЬСКАЯ

м. Люблино, последний вагон из центра, за турникетами направо, выход в город направо (если к автобусам, то прямо).

СОВХОЗНАЯ

Автобусы 658, 758 до остановки "Филиал ГПЗ"

м. Люблино

КРАСНОДАРСКАЯ

ТИХОРЕЦКИЙ БУЛЬВАР

ПРОХОДНАЯ

ИГРОМАНИЯ